週刊 ザ・プレイステーション 3/10号別冊
SOFT BANK Publishing

3月4日、ついに PS2 発売!!

e-motion
イーモーション

Vol.1
490yen



[特集]
PS2解体新書
MPU、グラフィックチップ、サウンドチップ、インターフェイス、DVD環境など、PS2驚異の性能を解説し、その能力を研究・検証する

[PS2ソフト]
A列車で行こう6/スカイサーファー/撞球 ビリヤードマスター2/アメリカン・アーケード/決戦/ドラムマニア/FANTAVISION/ステッピング・セレクション/EXビリヤード/ゴルフパラダイス/ RIDGE RACERV/ETERNAL RINGE/鉄拳タッグトーナメント/グラディウスⅢ&Ⅳ/デッドオアアライブ2/エヴァーグレイス/劇空間プロ野球/スノーボーダーズ/実況パワフルプロ野球7/実況ワールドサッカー2000/0STORY/GT2000/IQ REMIX+/鬼武者/TYPE-S


ARTDINK
A6
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT
A列車で行こう6
すごいところへ、来てしまった。
ここは夢と驚きにあふれる、都市という名のワンダー・ランド! 鉄道を敷き都市を創造する、
比類なきPlayStation®2 で最も胸高鳴るシミュレーションゲーム、「A列車で行こう6」。
想像力のその先へ、さぁ、出発です。
003.WINTER.2.PM0:18
[320.439]
#9,876,543,210-
005.WINTER.1.PM3:30
[287.315] 小規模工場
#996,414,459,781-
005.SPRING.4.PM6:13
[130.326] 競技場
#997,280,574,579-
005.SPRING.4.AM7:31
[213.458] 道路
#999,118,759,996-
2000年3月4日(土) PlayStation®2と同時発売
標準価格6,800円(税抜)
PlayStation®2
※画面写真は開発中のものです。
©2000 ARTDINK, All Rights Reserved.
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©ARTDINK. All Rights Reserved.
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890 株式会社アートディンク
URL http://www.artdink.co.jp/

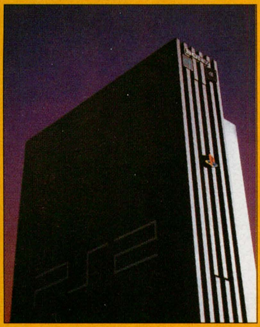
e-motion

[イーモーション]

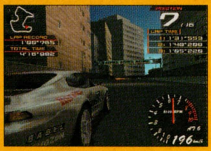
ザ・プレイステーション3/10号別冊

Vol.1

CONTENTS



Cover Photo/鬼頭栄次
Cover Desgin/辺土名みゆき Ⓐ







ザ・プレイステーション3/10号別冊
イーモーション Vol.1
2000年3月10日発行
定価 490円(本体価格467円)
発行/ソフトバンク パブリッシング株式会社
発行人/岡崎 眞
編集人/前田 徹
〒103-8508 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
編集 TEL 03-5642-8139
営業 TEL 03-5642-8100
広告 TEL 03-5642-8111

PlayStation® 2

AMERICAN ARCADE™
アメリカン・アーケード


ピンボール以外のゲームも遊べますが・・・



サーカスがテーマのゲーム
アップポストが魅力です。

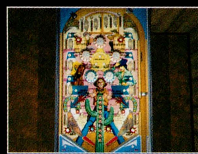


バックグラスも本格的
スコアーはドラム式！


好きな視点でプレイが
可能です。→

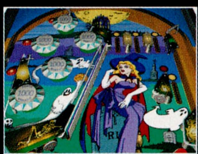

このぐらいの角度が
標準でしょうか？→


プレイしやすいのは
この角度！→


真上からのプレイも
この通りです。

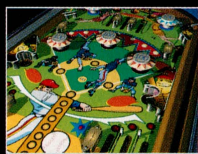


ダンスがテーマのゲームは
７０年代の象徴です！

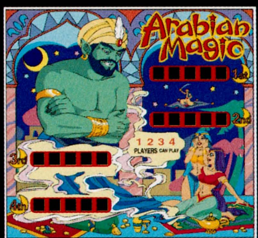

１０００点バンパーで
大量得点獲得！


開発中ですがビンゴを
そろえるゲームです。

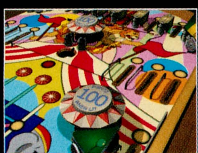

これは、ダービーが
テーマのゲームです。

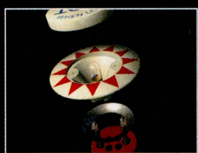

野球のゲームではラン
ナーを送ると大量得点


レコードを回すように
順番にスイッチを狙う

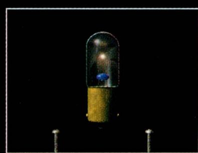


最近見ない、アラジンと魔法
のランプがテーマです。


１００点でも貴重です
この時代は・・・


部品は本物を測って
作りました。

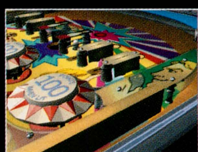

今では、こんな人は
見かけませんよね！


電球の光りは哀愁を
感じさせます。


ハリガネのようなもの
はスイッチです。


ボールを打ち出す時は
慎重に！！


ちなみにズームしたら
ルールも読めます。


ネジもちゃんと表現し
ました。


あなたのボールさばき
がものを言います。


それでは、また！
さようなら！

遊んでみて、はじめてわかるこの楽しさ！昔の遊びはすごかった！！

ASTROLL
株式会社アストロール
〒151-0053　東京都渋谷区代々木3-24-3 第２梅村ビル５階
TEL 03-5388-7779　FAX 03-5388-7716
URL http://www.astroll.com/

プレイステーション２用ゲームソフト
2000年3月発売予定（価格未定）

画面は開発中のものです。仕様は予告なく変更する場合がございます。



PlayStation®2
社団法人日本将棋連盟主催
第1回「コンピュータ将棋王座決定戦」
(99年度)で優勝した最新思考部を搭載。
ハードの強力なスペックにより
速く強い思考ルーチンが
再現可能となりました。
柿木将棋IV
かきのきしょうぎ
名ばかりの最強は、道をあける。
2000年3月4日発売予定
標準価格6800円(税別)
http://www.ascii.co.jp/et
ASCII
株式会社アスキー
"PS" マーク および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の 登録商標 です。
©2000 YOSHIKAZU KAKINOKI ©2000 ASCII Corp. 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8484

PlayStation®2







ゴルフゲームは、もっともっと楽しくなる!

“もっと楽しいゴルフゲームが欲しい！”
そんなキミの願いをT&E SOFTがかなえます。
ゴルファーがつくれる、コースがつくれる、ストーリーがつくれる。
ゴルフゲームに新風を吹き込む楽しさを満載して、ゴルフの楽園ここに誕生。



















ストーリーモードは一生モノのおもしろさ！

7人のキャラクターからキミのお気に入りを選んでプレイできるストーリーモード。アマチュアゴルファーが、世界大会"マスターエンペリウム"の制覇を果たすまでを描く熱き闘いのストーリー。次々に現れるライバルたちと競いながらキミだけのキャラクターに成長させるんだ！ コース、キャラクター、ゴルフギア、ゲームモードがどんどん増える楽しさも二重マル。



●ストーリーモード

キミだけのオリジナルコースが簡単につくれちゃう！

世界初。コース自動生成システム Genesys-G 搭載！

どんなに楽しいゴルフゲームでも、いつも同じコースでプレイしてちゃ楽しさ半分。そこでT&E SOFTからの新提案。コース設計の難しい部分はPS2にぜんぶおまかせ、キミのリクエストを伝えるだけで簡単にコースがつくれちゃうコース自動生成システムGenesys-G！ キミがつくったコースでトモダチと勝負すれば楽しさ倍増。



●全体設定
コース全体の難易度と種類（6タイプ）を選ぶだけで完成します。



●ホール設定
1ホールごとに13種類の細かな設定を行うことができます。

2000.3.23 ON SALE

標準価格 **5,800円**（税別）

T&Eの最新ゲーム情報をGET!
http://www.tes.co.jp
株式会社 ティーアンドイーソフト


8割は勝てる！
かもしれない
攻略ガイドが遂に発売！
ブイッ
パーフェクトな攻略！
パーフェクトガイドだからできた
桃太郎
ももたろうでんてつブイ
電鉄V
パーフェクトガイド
絶賛発売中!!
本体価格1200円＋税／A5判／240ページ
★のぞみカードを使った時（サイコロ5コ）に、30が出る確率をキミは知っているか？
★目的地まで12マス以内に入ってからが勝負！急行カードを使って目的地に入れるコースを全部紹介！
★借金なんて怖くない！マイナス20億円からの逆転方法を解説！
© 1999 HUDSON SOFT

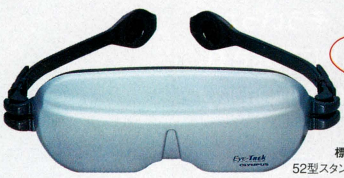
OLYMPUS
人から発想します。オリンパス

光技術で、アッといわせる。オリンパス



映像の臨場感をアップして、ますますTVゲームが楽しくなる! サングラス型ディスプレイ、アイトレック〈FMD-200〉誕生。

TVゲームの楽しみ方を、大きく変えるディスプレイの登場です。「アイトレックFMD-200」は、世界最軽量のサングラス型ディスプレイ。かけるだけで、臨場感あふれる迫力の大画面が広がります。いつでもどこでも、自由な姿勢で、周囲の人に迷惑をかけることなく、思いっきりTVゲームが楽しめます。また、家庭用ゲーム機(「プレイステーション」など)はもちろん、DVD・ビデオ・TVなどの映像機器に接続して大画面映像が満喫できます。



NEW
世界最軽量
85g

FMD−200
標準価格:63,000円(税別)
52型スタンダード　色:パールシルバー

●臨場感あふれる大画面映像が気楽に楽しめる、世界最軽量85g(クリップオンタイプを除く/2000年2月現在)
●新フレームで、装着性向上●画質向上●画質調整機能●低音ブースト

ワイドスクリーンで、映画に最適!



FMD−150W
標準価格:99,800円(税別)
62型ワイド　色:シャンパンゴールド

軽くかけて、大きくハマル。
小型で大迫力、フェイス・マウント・ディスプレイ。

アイトレック
Eye-Trek

FMD-200新発売記念キャンペーン実施中。詳しくは店頭にて。

※「プレイステーション」は、(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

⚠●ご使用になる前に取扱説明書をお読みください。●16才未満の子供には使用させないでください。●心臓疾患、高血圧、視野異常、目の動きの異常、像が二重に見える方は使用前に医師にご相談ください。
◎家庭用ゲーム機に接続する場合は、業務用機器の大スクリーンに相当する臨場感があるため、乗り物酔いのような症状を起こす場合がありますのでご注意ください。

カタログ送呈:請求券をハガキに貼り、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、機種名を明記の上、〒101-0062東京都千代田区神田駿河台3-4龍名館ビル オリンパス販売(株)映像情報本部アイトレック係までお送りください。
製品に関するお問い合わせ(オリンパスカスタマーサポートセンター)　TEL:0426(42)7499 FAX:0426(42)7486 ◯営業時間10:00〜17:00(土・日・祝日及び弊社定休日を除く)

デジタルオリンパスサイト:http://digital-olympus.com/

資料請求

●巻頭コラム●

EMOTIONとe-motion

PS2はどう情緒と向きあうのか

1999年3月2日午後1時。有楽町は東京国際フォーラムにて、次世代プレイステーション(当時の仮称)の発表が行われた。そこで目にしたものは、信じられない未来のテクノロジーと、それをもとに展開されるエンタテインメントの可能性であった。ゲームからコンピュータエンタテインメントへの展換。その能力を具体的に見せるデモ映像の数々。まかり間違えば大ボラにしか聞こえなかったかもしれないそのプレゼンテーションも、久夛良木社長の自信にあふれた口調で、現実味を帯びて聞こえていた。すばらしいひと時。しかし、そのなかで唯一引っかかりを覚えたのが、久夛良木社長がいったこのキーワードだった。

「Emotion Synthesis(情緒生成)」。

そもそも情緒とはなにを指すのか? 人によって感じ方は千差万別なのでは? これまでのゲームは、情緒にうったえていなかったというのか? そういった疑問である。PS2は、この「Emotion Synthesis」をキーワードに開発され、128ビットCPUがEmotion Engine、グラフィックチップはGraphic Synthesizerと名づけられた。SCEIがPS2に込めた、「Emotion Synthesis」「Real-Time Digital Entertainment」というキーワードは、この先、ソフトが示してくれるはずではあるが、われわれとしても、何らかの形でPS2の「情緒」とはなにかを探りたいと思い、誌名を「e-motion(イーモーション)」と名づけたわけだ。

PS2の現在のゲームのラインナップからは新しい時代を感じることはまだ難しいかもしれない。われわれの雑誌からも、新しいゲーム誌の時代を感じることは難しいかもしれない。しかし、きっとこの先、試みの繰り返しの先に21世紀のエンタテインメントはある。そう願って、PS2と弊誌を応援していただきたい。

PS2本体同時発売ソフトのすべて

Now On Sale 3/4

INDEX

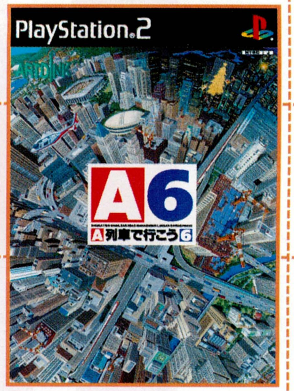
発売確定情報入手の遅れと弊誌進行の事情により、一部3月4日発売以外のものが掲載され、本来なら掲載されるはずのものが入っていません。「ストリートファイターEX3」（カプコン／アリカ）、「森田将棋」（悠紀エンタープライズ）は3月4日発売、「EXビリヤード」（タカラ）は3月16日発売となります。ご容赦ください。



A列車で行こう6

アートディンクの代表作であるＡ列車シリーズ。その最新作「Ａ６」がPS2本体と同時発売される。今までにも増してプレイしやすくなった本作品の、その特徴を紹介していこう。

■アートディンク ■都市開発鉄道シミュレーション ■３月４日発売 ■6,800円■1P ■大容量メモリーカード対応 ■デュアルショック２専用 ■ノーマル／ワイドテレビ両対応 ■CREATOR DATA:プロデューサー／永浜達郎 ディレクター／佐藤任 ■http://www.artdink.co.jp/



新システムを搭載し、より現実に近づいた「A6」

アートディンクの代表作である、Ａ列車シリーズが登場したのは1985年。それから15年、プラットフォームをPS2に移して最新作の「A6」が発売される。

プレイヤーの目的は与えられた場所に鉄道網を構築し、都市を順調に発展させていくこと。これを実現させるため、従来のシリーズでは子会社を経営するなど、鉄道経営以外のことも平行して行わなければならなかった。だが、新しく導入された“エモーショナル・シティ・システムーECS”により、プレイヤーは鉄道敷設とダイヤの設定、産業の誘致を行うだけでよくなった。ECSとは、鉄道網と誘致された産業を調べ、それに見合うように都市を自動的に発展させていく画期的なシステムだ。たとえば、朝早めのダイヤを設定すれば住宅地になり、本数を少な目に抑えれば農業地帯になるといった具合だ。

またシミュレーションゲームは、メニュー画面に表示される項目の多さから複雑と思われてしまい、特に初心者には敬遠されがちだった。そこで本作では、カーソルが指したエリアやオブジェクトで可能なアクションのみを出現させるシステムを採用。これにより、非常に簡易なシステムに仕上がっている。



“エモーショナル・シティ・システムーECS”の採用により、プレイヤーは鉄道経営と産業誘致のみに専念することができるようになった。

多くの情報をより的確に プレイヤーへ伝えるためのさまざまな工夫

システムが簡単になったとはいえ、ゲームとしてのデータ量は今までよりも格段に多くなった。そこで、大量のデータを一度により多くプレイヤーへ伝えるために、ワイドテレビに対応。これにより通常のテレビとくらべ、横に長い分だけ多くの情報が表示でき、ゲームの進行がよりスムースになる。



ワイドテレビならば、異なる情報を一度に表示しても比較的容易に全体を把握できる。まさに、A6にマッチしたハードだといえる。



時間の経過に伴い、都市はさまざまな表情を見せる。プレイヤーはそこから朝や昼、夏や秋といった季節などの情報を手に入れることが可能。

時間の概念があり、その中では季節も移り変わる……。すべてのプレイを3D空間で行うA6では、時間の流れや季節の表現も緻密なグラフィックで忠実に表される。プレイヤーはまさに、その世界の中で時を過ごしているかのように時間を感じ取ることができるだろう。

e-motion writer's impression

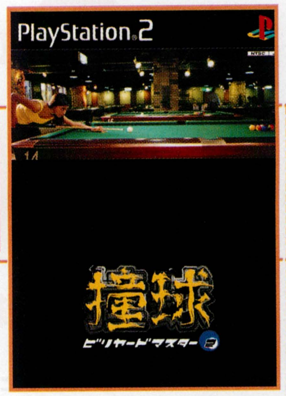
J.O.SHISHIDO

「Ａ列車で行こう」を初めてプレイしたのが1986年。それから「AV」まで、すべての作品をプレイしているだけに、「A6」にかける期待は大きかった。実際にプレイしてみると、操作性、わかりやすさ、進行のスムースさなど、あらゆる面で今までのシリーズを遥かに凌駕していることを感じ取った。まず何よりも、ワイドテレビへ積極的に対応したことを評価したい。Ａ列車シリーズは、３作目より広い画面が求められるシステムへと変化していた。つまり、一度に多大な量の情報が表示されることで、快適にプレイできるシステムへと変貌していった。解像度を変更できるパソコンで遊ぶ場合は問題ないのだが、家庭用ゲーム機はテレビへ出力するため、どうしても限られた情報しか表示できない。「AⅣ」の時に、PSで画面が狭いと思った人も多いだろう。今回のワイドテレビへの対応は、これに対するひとつの答えとなりそうだ。ダイヤを設定するための対話型インタフェースや画面を分割しての表示なども、よりユーザーに親切になったといえる。時間や季節の概念がはっきりしたので、ぜひとも海岸線に沈んでいく太陽や雪景色を、車窓モードで堪能してほしい。きっと感動することだろう。

撞球 ビリヤードマスター2

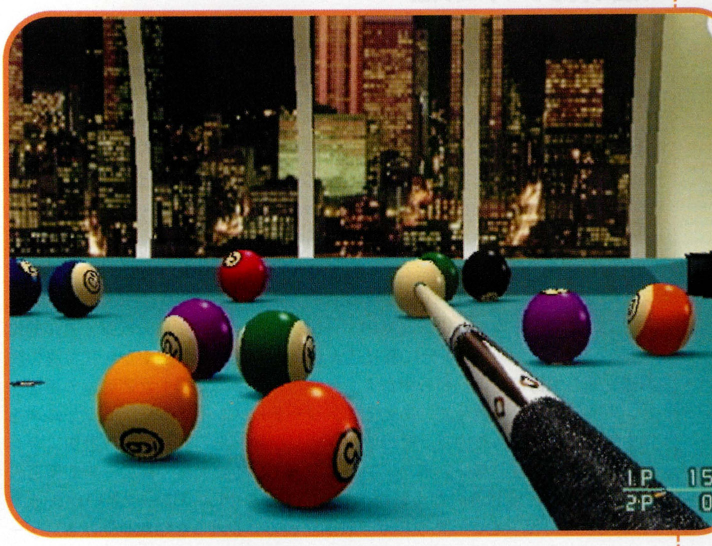
リアルさを追求したビリヤードとして登場した「撞球 ビリヤードマスター2」。見た目のリアルさに加え球の動きも前作とくらべ、より本物へと近づいた。また、実在のプロも登場する。

■アスク ■スポーツ ■3月4日発売 ■5,800円 ■1P～2P ■大容量メモリカード対応（98KB） ■CREATOR DATA:非公開 ■http://www.ask-digital.co.jp/game/

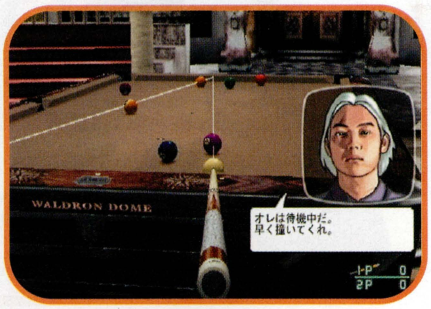


すべてがよりリアルになった、究極のビリヤード

ビリヤードのように動きに複雑な計算を要するものは、いかにして正確かつ不自然さがないようにボールを見せるのかがカギとなる。従来のハードでは、どれも正確さの部分を犠牲にして、不自然のない動きを見せることだけに終始してきた感があった。しかし本作では、PS2の飛躍的に向上したハード性能の恩恵を受け、すべての部分で現実に迫る表現をすることに成功した。見た瞬間にわかるのが、ボールのテカリ具合やラシャの質感。明らかに、今までのビリヤードゲームとは一線を画しているグラフィックで、大人の雰囲気を醸し出している。これならば、ビリヤードゲームは子供っぽいという抵抗があった人でもプレイできるだろう。リアルという点では、対コンピュータ戦で特定の条件をクリアすることで、実在のプロ選手が新しい対戦相手として登場するのも見逃せない。５名のプロ選手は、世界でも指折りのトッププロばかり。口癖やブレイク時の手球のポジションなど、個性や戦術を忠実に再現している。



これがオープニングムービーではなく、ゲーム画面だといったら驚くだろうか。ビリヤードゲームはついにここまで進化した。



ハードの向上により、的球に当たった後どのように跳ね返りどの場所で止まるかといったところまで、リアルタイムで表示される。



PS版撞球で好評だったレッスンモードが、よりゲーム感覚で遊べるように改良を加えられ再登場。世界的曲球の名手、木村プロが解説してくれる。

ゲームバリエーションは豊富で、レッスンモードも充実

ゲームがリアルであっても、遊べるバリエーションが少なければ困る。本作には、一般のプレイヤーにお馴染みのナインボールに始まり、エイトボールやローテーション、さらにはフローズンと呼ばれる巧みな技術を要されるものなど10種類を収録している。その中には、コンピュータと対戦して特定条件を満たさないと現れないものもある。また、プロ検定用のゲームも収録されているので、自信のある人はトライしてみるといいだろう。

ビリヤードを詳しく知らない人は、レッスンビリヤードで１から学ぶこともできる。ゲーム感覚で楽しみながらレッスンを受けることができるだけでなく、重要な用語はサブメニューでさらに詳しく解説している。ふとビリヤードをプレイしたくなったとき、楽しく遊べる１本になるだろう。

e-motion writer's impression

J.O.SHISHIDO

映画「ハスラー２」が日本で上映されたのが1988年。翌年にはどこへ行ってもビリヤード場があったため、私もプールバーへ行きプレイした。そのためか、人よりはそれなりに上手なプレイヤーになった(つもりだ)。だが、ブームが一段落するとビリヤード場は次々となくなり、今ではゲームで遊ぶほうが現実的になってしまった。ところが、どのソフトも球の動きがいい加減だったり、ビリヤード以外の部分がメインだったりと、納得できるものがなかった。しかし、本作ではPS2のおかげで、球の動きに嘘は見られない。確かに、現実のビリヤードをプレイする感覚で遊べる。見た目も素晴らしく、バーチャルビリヤードといってもいいほど。球の動きを見せられないのが本当に残念だ。ビリヤードをプレイしたいが難しそうと思っている人には、レッスンビリヤードで基本から覚えるのがいい。ゲーム感覚でテクニックや用語をマスターできるというのは、ただ見るだけよりも明らかに効果的だし、何よりも楽しんでできるのが大きい。選べるゲームの種類も多く、対戦相手となるコンピュータキャラもたくさんいるので、長く遊べることは間違いない。ビリヤードに少しでもハマった人にはお勧めしたい。

決戦

高性能ハードPS2だからこそ実現し得た「見せる」シミュレーション。美麗なムービーあり、豊富な歴史イベントありと、「決戦」は骨組みのしっかりした本物の歴史エンターテイメントだ。

■コーエー ■SLG ■6,800円(DVD) ■1P ■大容量メモリーカード対応 ■CREATOR DATA プロデューサー/シブサワ・コウ ■http://www.koei.co.jp



見て愉しめる、総天然色シネラマ戦国エンターテイメント

ゲームメディアに加わった、映画の持つダイナミズム

「決戦」は歴史シミュレーション界の大御所コーエーが放つ、合戦に焦点を当てた全く新しいタイプの戦国エンターテイメントである。シナリオの舞台となるのは戦国時代も末期、諸大名が東西両陣営に分かれ天下を争った「関ヶ原の合戦」から「大坂夏の陣」までの間だ。プレイヤーは徳川、もしくは豊臣方の総大将となり、各々の合戦にて勝利を収めるべくゲームを進めていく。旗指物から馬の嘶き、戦人達の怒号まで、細かいディティールの数々によって構築されたリアルな合戦場には、数十名の武将達、数万人にもおよぶ兵士達が登場する。彼らの動きや思考パターンは、それぞれ独自の行動基準をもった思考ルーチンで、人間臭く生き生きと動き回るのである。これはPS2のハード性能をフルに生かしきった、コーエー独自のエージェント技術によるものだ。

さて、このゲームには従来までのコーエー作品とは異なり、ビジュアル的に"見て"楽しめる要素が多分に盛り込まれている。色彩も艶やかな武将達の陣羽織や兜、中世ヨーロッパの甲冑を身に纏った部隊の登場や女武者達の活躍など、史実にばかり固執せず、あえてエンターテイメントとしてのデフォルメを作中に取り入れてあるのだ。そのオリジナリティーあふれる展開は歴史ファンをも魅了するに違いない。また、プレイヤーである総大将の鶴の一声で何百人もの兵士達が疾風怒涛の如く戦場を翔ける様は、カメラワークといいまるで「影武者」や「乱」といったクロサワ映画を観ているような印象を受ける。ゲームメディアの持つインタラクティブ性に加え、本作ではこのような映画の持つダイナミズムまでも味わえるのだからぜいたくな話だ。戦国末期の合戦を一流のエンターテイメントにまで昇華せしめた「決戦」。本物の愉しみを満喫してみたい向きにはまさにうってつけの逸品である。





各武将の持つ"特殊戦術"も本作の面白さ。大砲をぶっ放すもよし、一騎駆けで敵陣にアタックをかけるもよし。写真は"槍ぶすま"攻撃。



合戦の合間、随所に挿入される歴史ドラマの数々。お正月の時代劇や大河ドラマ好きにはこたえられまい。これだけでもプレイする価値あり。

とにかくゲーム画面はコーエーらしからぬド派手な演出に満ちている。全体の戦況を睨みつつ、海道一の弓取りを目指すべし。

e-motion writer's impression

Yasuyoshi Ochiai

コーエーと聞いて歴史シミュレーションとくれば、読者諸氏をしてまず思い浮かべるのが従来までの「信長」シリーズのような作品であろう。ともすれば「敷居が高い」とか「システムが煩雑」などといった固定概念に囚われてしまいがちだ。だがそれは大きな間違いである。本作「決戦」はビギナーでも簡単に理解できるよう、システムがかなり絞り込まれているからだ。チマチマとした数値を上げ下げしたりするような作業は皆無。数字といえばせいぜい普通のRPGにあるような能力値、および兵士の数くらいなものである。ゲーム自体はあくまでも合戦にスポットを当てた、リアルタイムシミュレーション。よって「内政」とか「外交」などといった概念もない。正直いってラクだ。武将や兵士達の動きは、視覚的に捉えただけで簡単に把握できる。おまけに合戦までの流れも配下武将達がサポートしてくれるので、総大将であるプレイヤーは戦況を睨みながらコマンドを選択するだけでよい。いたれりつくせり、後は自身で合戦の采配を執る醍醐味を十二分に味わうのみ。奇しくも今年は「関ヶ原」400周年。手軽に「決戦」をプレイし、兵（つわもの）どもが夢を見るも、また一興ならんと思うがいかが。

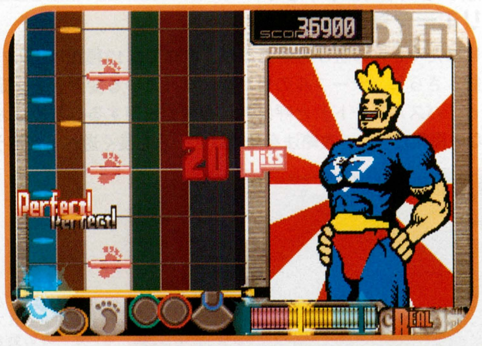
ドラムマニア

アーケードで好評を博したドラムシミュレーション。「BEMANI」シリーズの中でもダイナミズムにあふれたプレイスタイルが魅力。専用ドラムコントローラで、だれもがドラマーになれる。

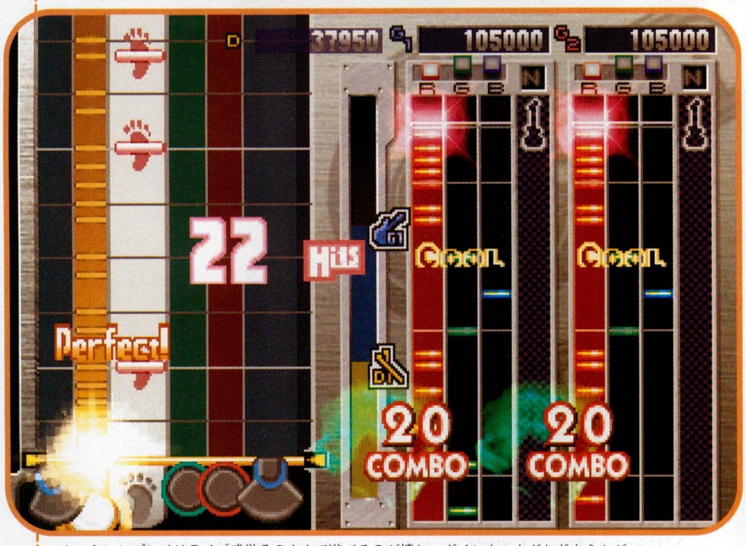
■コナミ■ドラムシミュレーション■3月4日発売■オープン価格■1～3P■ドラムマニア専用コントローラ／ギターフリークス専用コントローラ／PS2専用マルチタップ対応■CREATER DATA　KCEジャパン■http://www.konami.co.jp



楽器を演奏する喜びを知るものは幸いである



曲のジャンルもドラムに特化して各種ロック系のものがメイン。他にもスカ、ハードコア、ブレイクビーツなど多彩なラインナップがズラリ。



セッションプレイはライブ感覚そのままで遊べるのが嬉しいポイント。ただしどちらかがミスばかりだと両方ともゲームオーバーの憂き目に遭う。通称死なばもろともプレイ。

振り返れば、音楽+ゲーム、いわゆる「音ゲー」という遊びは誰でも遊べるようになり、相乗効果で音ゲープレイヤーの音楽知識も徐々に蓄えられ、ゲームジャンルの中での細分化が可能になってきた。「音の嗜好」もゲームの内容を大きく左右するという段階に達したわけだ。あるものはダンスと融合し、あるものはギターなどの楽器を使うプレイスタイルへと進化していった。数ある音ゲーの中で今回、PS2とともに登場するのがこの「ドラムマニア」。ドラマーという、ともすれば地味なパートを演じるシミュレーターだが、音ゲーマニアから初心者まできっちりと「演奏する楽しさ」をわからせる力を秘めている。

遊び方は簡単、曲に合わせて落ちてくるチップ(目印のようなもの)に合わせてタイミングよくドラムのパッドをスティックで叩くだけ。ただしドラムは音色の違う6つのパートにわかれているうえに、手だけではなく足も使って演奏しなければならないので、最初は頭(と手足)がこんがらがってしまうかも。

頭で覚える必要はない 体でリズムを感じることが大事

ここであせらないで、曲に慣れることがドラムマニアの扉を開く。ノリのいい曲を聴いたとき、指や足、体でビートを刻んだことが誰にでもあるはず。あの時の「ちょっとノリノリ状態」こそがこのゲームを味わう最高の調味料になる。その勢いでドラムコントローラをひっぱたけば、あなたのライブが始まるのだ。リズムを構築し、グルーヴを織り成していく面白さはプレイすればすぐに理解できる。新ハードの処理能力を存分に生かしたアーケードと遜色ない音源の再生と、同社の音楽ゲーム「ギターフリークス」とのセッション(ギターとドラムを同時に演奏する)プレイもPS2 1台で可能になり、コンシューマ用ソフトとしての付加価値も高い。音楽と楽しいことが好きならプレイする価値はある。なにせこのソフトは、そういう人に遊ばれたがっているのだから。



専用ドラムコントローラを同梱で発売。大きなパッケージが3月4日、目を引くだろう。

e-motion writer's impression

Tsuruoka Hachiman

このタイトルに興味を持っているなら、ゲームの面白さは大小の差はあれど理解しているはず。そこでここでは気になる同梱ドラムコントローラの詳細についてのみ焦点を絞ってレポートしてみよう。

まずは大きさとデザインだが、サイズ的には家庭用ということを考えたらギリギリかもしれない。ハイハットとスネアの位置に高低差が欲しいのはリアルドラム経験者の方々だろうが、「たくさんの人に楽しんでもらう」と考えて、がまんすべし。重要なパッドの感触だが、コレがかなりの好感触。ヒットしたときの跳ね返り感はアーケードにかなり近いデキだったので驚いた。少々気になったのはデザイン的な窮屈感で、ハイタムとロータムの位置がずれてしまうことだが、軽く練習すればフォローできる範囲じゃないだろうか。パッドそのものはかなり頑丈そうなので、多少のパワープレイではびくともしない。力持ちさんも安心だ。

ゲーム自体の嬉しい要素としては、フリープレイモードで5曲までのメドレーを作って遊べることと、エディットが自分のプレイで作成できること。ビギナーからコアなファンまで末永く遊べるように、サービス精神旺盛な仕上がりだ。

EXビリヤード

ボードゲームやチョロQシリーズで有名なタカラから発売されるのが、PS2で新たなラインナップとしてスタートするEXシリーズ第1弾「EXビリヤード」。家族みんなで楽しめるソフトだ。

■タカラ ■テーブル ■3月16日発売 ■5,800円 ■1P〜2P ■大容量メモリーカード対応 ■デュアルショック2対応予定
■CREATOR DATA:非公開
■http://www.takaratoys.co.jp/



見た目だけでなく、球の動きも本物と同じビリヤード

人生ゲームや億万長者ゲームなど、数々のボードゲームでヒットを飛ばしているタカラ。従来発売されてきたこれらのラインナップは、すべて「DX」シリーズとして統一されてきた。これにバラエティやテーブルゲーム全般を加え、誰にでも手軽に楽しめるというコンセプトで新たに作られたラインナップが「EX」シリーズとなる。その第1弾は、国際ルールでのプレイなども楽しめる、本格的ビリヤードソフト「EXビリヤード」。

今までのビリヤードゲームをプレイしたことのある人なら、手球を撞く前に必ず何らかのアニメーションが入ったり、しばし待たされたりといった思いをしているはず。これは、球がどのように動くのかをあらかじめ計算しているため。その点、本作では完全にリアルタイムでボールの動きを計算しているので、ボタンを押した瞬間に手球を撞き、球が転がり出す。動き出した後は、ラシャの摩擦係数やバンクでの跳ね返り計数を計算し、現実のビリヤードとくらべ何一つ遜色のない動作を見せる。視点もプレイヤーが自由に変更できるので、これまでのように見づらいから失敗した、といういい訳は通用しなくなるだろう。

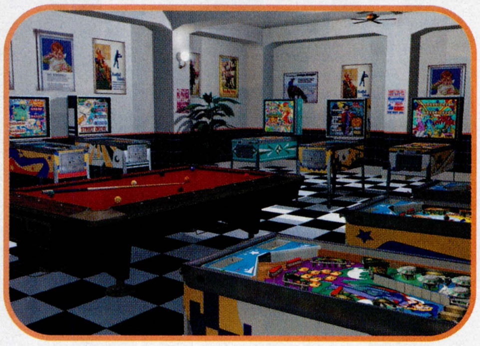


ボール、ラシャといったものだけでなく、壁にある張り紙にまで凝っている。すべてに対してこだわっている作りが感じ取れるだろう。

ゲームの種類、ライバルキャラ、どちらもバリエーション豊かに

ビリヤードにはたくさんの遊び方があるが、本作では13種類以上のバリエーションを収録。さらに、テーブルの形が星になっている変形台を一定打数でクリアすると「パズルモード」と呼ばれるものも出現する。普段はお目にかかることがない種類だけに、攻略法を見つけてからも長く遊べるだろう。


なかには、こんな変形台も用意されている。ボールの動きが予測できないだけに、対戦プレイでは盛り上がること間違いなし！


アストロールから発売される予定の「アメリカン・アーケード」と連動しているので、同ソフトに入っているピンボール台が遊べる。

ビリヤードも、一人でプレイするよりは対戦相手がいるほうが楽しい。そんなときプレイヤーの相手を務めるのは、個性豊かで力量の違うコンピュータキャラたち。どんなキャラが登場するのか、今はまだ秘密にしておこう。操作がわかりやすく簡単なので、初心者をはじめ誰にでも楽しめる1本だ。

e-motion writer's impression

J.O.SHISHIDO

ソフトの分類を考えたとき、ビリヤードというジャンルは意外にマイナーだったりする。そのためかどうかはわからないが、ビリヤードソフトで"これだ！"と思うものはほとんどない。ソフトをリアルに再現するためには、マシンパワーが不足気味という理由もあるのだろうけど、それにしても寂しいジャンルだった。しかし、PS2登場とともに早くも2本がラインナップにあがっており、活気が見られるようになったのは嬉しいことだ。ここで紹介しているEXビリヤードも、私が大きな期待を寄せている1本。現時点では開発中のため、詳細なゲームモードやそのほかの点に関しては不明だが、肝心の部分に関してはかなりの出来映えだといえる。細かい場所は調整中だとしても、球の動きは本物そっくりだった。一番重要なところの完成度がこれなのだから、当然期待も高まるというもの。このクオリティのまま完成にたどり着けば、かなりビリヤードをやり込んだ人をも頷かせることができそうだ。一時の流行が過ぎてしまいビリヤードを知らない人も多い中、このソフトをプレイして"球を撞く"という楽しみをぜひとも知ってほしい……と流行時期にプールバーへ出入りしていた身としては思う、今日この頃だ。

 ※発売日は3月16日になりました。

ステッピングセレクション

ジャレコPS2参入第1弾となるソフトは、ゲームセンターで好評稼働中のステッピングシリーズ。これが完全移植十αされて3月4日に発売される。気になる追加された部分とは？

■ジャレコ ■ステップ体感ゲーム ■3月4日発売 ■6,800円(CD 2枚組) ■1P～2P ■大容量メモリーカード対応(20KB) ■ステッピングセレクション専用コントローラ対応 ■CREATOR DATA:非公開 ■http://www.jaleco.co.jp/



専用コントローラで、自宅でも華麗にステップ！

2000年を目前にアーケード業界を賑わせたゲームといえば、音楽に合わせてなんらかの操作を行う、通称“音ゲー”と呼ばれるもの。今までにたくさんの種類が発売されているが、ジャレコがPS2本体と同時発売する「ステッピングセレクション」は、ステップを体感するタイプのゲームだ。元々アーケードマシンとして1999年にデビューした「ステッピング」シリーズは現在までに3作品が稼働中。今回は、それらを家庭用にパワーアップ移植したものになる。

ルールは簡単で、画面下から足の形をした赤、青、黄色のステッピングポイントが、表示されているラインの上を画面上方へと移動してくる。この足形マークを、上下に移動するタイミングゾーンと重なったときに音楽に合わせて踏むことで、軽快なステップを体感できる。タイミングゾーンはプレイヤーのレベルにあわせて上下に移動するので、自信がない人でも安心してプレイできる。専用コントローラも発売されるので本格的に楽しみたい人は購入を検討したい。



曲に合わせてステップを踏めば、いつの間にか高得点。音楽的センスも要求されるが、堅くならずにプレイすることのほうが重要。



移植に際しては、PS2でしかプレイできないモードも追加された。アーケードでやり込んだ人も、もう一度新鮮な感覚で楽しめる。



曲に合わせた映像がバックに流れる。原曲＋オリジナル映像を使用しているものもあるので、すべての曲を一度はプレイしたい。

1970年～90年代にスーパーヒットした有名曲を多数収録

華麗なステップをきざむには、有名な曲のほうがリズムをとりやすいだろう。本作では70年～90年代にかけて大ヒットを飛ばした、著名な曲を全部で26収録してある。例えば、THE GALAXY EXPRESS 999やGHOSTBUSTERS、THE NEVERENDING STORYなどは、誰しもが一度は耳にしたことがある曲だろう。さらに、エイベックスグループなどの全面協力により、全米、全英の大物アーティストを収録。もちろん、使われるのは原曲&オリジナル映像だ。

ゲームモードも豊富に用意されており、中には一定条件を満たさないと出現しない、PS2オリジナルの隠しモードも存在する。そこまでたどり着くには、ステップの神髄を究めなければならないかもしれないが、それだけに遊び応えは十分だといえる。ただし、周囲への騒音だけには注意しよう。

e-motion writer's impression

J.O.SHISHIDO

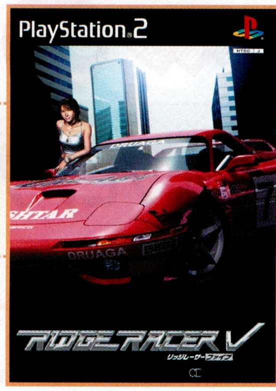
個人的に悲しいことなのだが、今のゲームセンターは、昔のようなシューティングゲーム全盛ではなくなってしまった。しかし、シューティング不作を吹き飛ばすような勢いで頑張っているのが、俗にいう音ゲー。なかには、お店の半分を占有してしまうほど入荷しているゲームセンターもある。人気が上がる理由のひとつは、やはり操作が簡単ということもあるのだろう。本作も操作は簡単で、ステッピングセレクション専用コントローラを使えば、6つのフットスイッチをリズム良く踏むだけ。説明だけ読むと誰もが簡単だと思うのだが、実はリズム感のある人でも結構苦労する。かくいう私は、肝心のリズム感がないためか、それとも体がなまっているのか、まったくもってうまくいかなかった。かといって、ゲームが難しいわけではない。要は、ノリがいいか悪いか、ということに尽きる。もっとも、体さえ追いつけば練習次第でかなりうまくなることは確か。特に、フットスイッチの場所を体に覚えさせれば、ゲームセンターで披露しても恥ずかしくないほど上手になれるはず。そのためには、あるとないとでは大違いの専用コントローラは必需品。踏むだけなので、練習次第では誰もがプロになれる！　かも？

Now On Sale! 3/4 007

RIDGE RACER V (ファイブ)

高精細なグラフィックで衝撃的デビューを果たしたアーケード版「リッジレーサー」の流れを汲むシリーズ5作目。定番“レースもの”という性格も併せて考えると、本体と同時買いがお約束。

■ナムコ■レースゲーム■3月4日発売■6,800円■1～2P■メモリーカード対応■デュアルショック2、デュアルショック、ネジコン、ジョグコン対応



新天地で再び切り拓く、レースゲームの新たな地平線

まったく別次元の高みへ到達したＣＧ……
今度のサーキットには“空気感”まで存在する!!

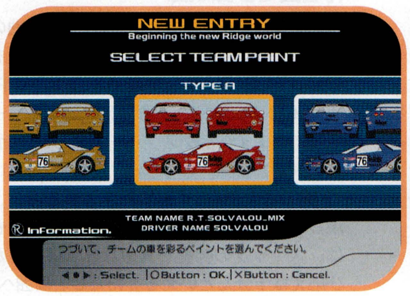
発売当時、その圧倒的完成度でＰＳ本体の販売台数を大いに押し上げたといわれる名作「リッジレーサー」。以来、レースゲームにおける栄光のエムブレムとなった“Ｒ”の称号をいただくシリーズ最新作は、ＰＳ２という新天地を得て、初代もかくや……と思わせる輝きを再度、取り戻した観がある。掛け値なしに「本体との同時購入」をオススメできるだけの仕上がりとなっているし、ＲＰＧや格闘ものと並んで人気の高いレースゲームということを考え合わせると、ＰＳ２本体の販売台数を大きく押し上げるのは間違いなさそうである。

前作「Ｒ４」に至るまで、ストーリー性を高めながら代を重ねてきたリッジシリーズだが、今回はあえて“レース”という素の部分で勝負に出ている。用意されるモードは、４コースを転戦することで勝利を目指すグランプリモードを中心に、画面２分割の対戦プレイなど計５つ。ストーリー性が希薄になった分、印象は初代「リッジ～」に近いものとなっている。そしてこの“原点回帰”ともいえる試みは、ＰＳ２というハードの高性能ゆえに、大正解だったといってよい。そう、走ること……純粋にただそれだけの気持ちよさが、驚異的なクオリティのグラフィックによってくっきりと浮き彫りにされた格好なのだ。

では、グラフィックの進化によって何が変わったのか……？　一例を挙げよう。このゲームに登場するサーキットには、「空気が満たされた空間」であることを実感させるだけのリアリティが備わっている。遠景を見る場合、手前のガードレールをはっきり捉えると遠景はうっすら青みがかかった状態でしか見えないのである。そして、タイヤからあがった白煙は、明らかに大気の流れを感じさせる動きで吹き散らされていく……。ここまで舞台が完成しているのなら、あとはただ、走るだけでいい。それで全部わかる、はずだ。



グラフィックは格段に進化していても、「走って気持ちいい」コースレイアウトのコンセプトは健在。ところどころに懐かしいモチーフも……。



ゲームの進行度合に応じて、自車のカラーリングやホイールなどをエディットすることが可能になっていく。マニア心をくすぐる演出だ。



このリプレイ映像を見れば、空気感を利用することによって表現された距離＝画面の奥行きのスケールがはっきり理解できるはず。

e-motion writer's impression

Zombie Akiyama

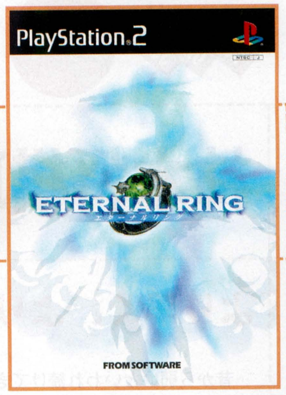
編集部に届いた「～V」をサルのようにひたすらプレイしながら、私、2つのことを同時に考えてました。1つは、よくいわれる「歴史は繰返す」って本当なんだなぁ……ということ。これはいうまでもなく、ＰＳ発売当時に初代「リッジレーサー」目当てに本体を購入した人間が続出した（かくいう私もその1人）事実を踏まえての話。今回のＰＳ２でも「リッジV」がまったく同じ現象を起こしますね、もう間違いなく。ＤＶＤとか見ないで、リッジ専用機としてＰＳ２買っていいくらいです(とはいってもＤＶＤも見るけど)。で、もう1つ感じたのが「ナムコって会社は、スゴイお人好しなんだなぁ……」ってこと。これはつまり、よくもまぁ他社のハードのためにここまで……というお話です。ＰＳの時もそうでしたが、考えてみればＤＣの時も「ソウルキャリバー」作ってますからね、ナムコ。もちろん、難しくいえば「マルチプラットホーム戦略がどうの」「技術情報の開示がこうの」って話になるんだろうけど、普通に考えれば、やっぱ「ゲーム作りにかける意気込みがハンパじゃない」としか考えられないんです。というわけで結論。ナムコのゲームにはハードメーカーも喜ぶし、面白いゲームが遊べるから僕らも喜ぶ、と。そんなナムコが僕は大好きです、まる。

Now On Sale! 3/4 008

ETERNAL RING

ＰＳ２対応ゲームに期待する要素は単に画像の美しさではなく、どんな仮想世界を体験させてくれるか……にある。本作『ETERNAL RING』が提示する世界はどのようなものなのだろうか？

■フロム・ソフトウェア ■3Dリアルタイム RPG ■３月４日発売 ■6,800円(DVD) ■１Ｐ ■デュアルショック２対応 ■CREATOR DATA:プロデューサー/金子章典 ■http://www.fromsoftware.co.jp



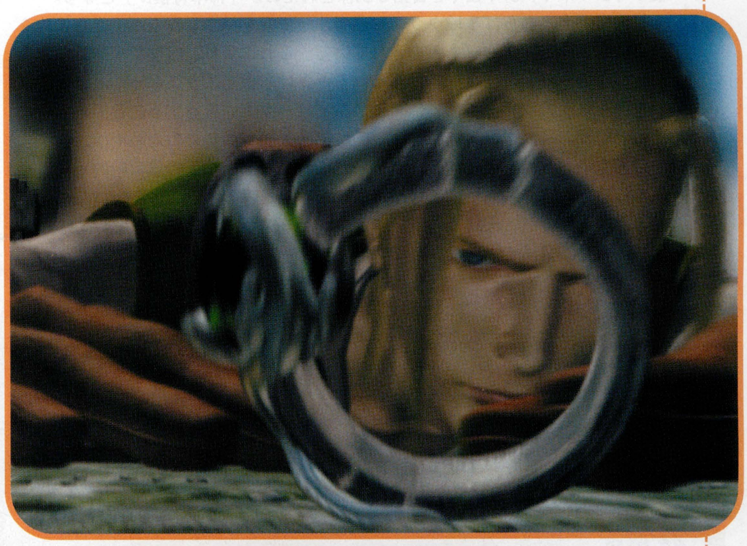
FUNDAMENTAL VIEW ～3D視点・絶対主義～

「空間世界の疑似体験」を生む キャラクター視点への抗しがたい魅力

不可思議な魔力が働き、足を踏み入れた者は二度と生きて帰ることはできないとされる「不帰の島」。巨大な竜が眠りにつくこの島を舞台に“エターナルリング”と呼ばれる秘宝を探すのがこのゲームの目的……と、ここまでは古典的ロールプレイングゲームのお決まりパターン。しかし、過去にＰＳで幾多の傑作を創り出してきたフロム・ソフトウェアはＰＳ２でも挑戦を仕掛けてきた。得意とする「キャラクター視点」に磨きをかけ、ＰＳ２の可能性を模索しながら、ひとつの解答として「エターナルリング（以下ER）」を誕生させたのだ。

キャラクター視点で展開するゲームは、主人公とプレイヤーの視点が同一なので、ゲームという仮想世界がより身近に実感できる。ＰＳタイトルで多くのノウハウを蓄積してきた同社だけに、眼前に広がる立体空間の作り込みは圧倒的。プレイヤーが画面上で動き回ると、世界の広がりがより感覚的に伝わってくる。自らが大地を踏み締め、未踏の島を探索するという印象を持たせるにあたって、キャラクター視点はまさにふさわしい演出と言えるのではないだろうか？　この印象は戦闘シーンでさらに倍加する。視界ギリギリの場所から襲ってくる敵モンスターが迫り来る様子は、俯瞰視点などでは表現しきれない威圧感をプレイヤーに与えてくれるだろう。剣を抜き、敵に斬りかかるのがもどかしく感じるほどの臨場感を味わうことができるのだ。

また「ER」独自の指輪合成による魔法の作成もゲームに幅を与えている。魔法で遠くから攻撃するか、剣で接近戦をするかといった戦略性が発生するため、プレイヤーのセンスで戦闘を楽しむことができるのだ。これこそキャラクター視点で展開するゲームの醍醐味！　３Ｄ空間世界での疑似体験を求めるプレイヤーにとって、「ER」は見逃せないタイトルとなるはずだ。



物語の核となり、大いなる魔力を秘めた古のリング。リングにまつわる謎を主軸に、主人公の出生や竜の存在などの秘密が絡み合ったストーリーが展開する。



イベントシーンは客観的な視点で語られる。波のうねりや風にはためく帆の様子など、新ハードの能力が発揮された表現方法に注目したい。



敵との距離感さえつかんでしまえば、戦闘でつまづくことはない。複数の敵が出現しても処理落ちしないのはさすが。

e-motion writer's impression

YOZO WATANABE

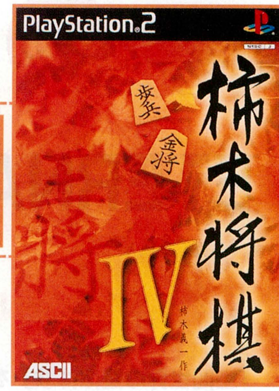
キャラクター視点はストレスがたまるという話も耳にするが、「ER」は画面構成からもプレイしやすさを追求している。まず挙げられるのが必要以上の情報を画面に表示しないこと。この視点では当然プレイヤーが画面から一度に受け取る情報も限定される。そこにゴチャゴチャとウィンドウやメーターが出ていると進行の妨げとなり、戦闘での回避行動も取りづらくなってしまう。そこで「ER」の画面を見てみると……表示されているのはHP・MPメーター、それに所持している武器のみ。そのため視界を妨げる要素はほとんどなく、仮想世界をより身近に感じることができるのだ。

またキャラクター視点ゲームでは側面方向への視点移動がひとつのネックになっていた。そのため敵から突然に不意打ちを受けるケースも多かったが、「ER」では上下左右への視点移動もスムーズに行なうことが可能になっている。独自の３Ｄ視点にこだわるフロム・ソフトウェアだけにシステムの弱点も熟知しており、対応策にぬかりなしといったところだろうか。この手の３Ｄ視点が苦手というだけで遠慮しているプレイヤーも、ぜひ一度本作に触れてみてほしい。そこには普段味わうことのできないリアルワールドがあるのだから。

柿木将棋Ⅳ

日本のコンピュータ将棋が一同に集まる大会で、見事に優勝を果たした「柿木将棋Ⅳ」。思考ルーチンの早さ、実力ともに申しぶんなく、ヒントモードもついているので誰もが楽しめる1本。

■アスキー ■テーブル ■3月4日発売 ■6,800円 ■大容量メモリーカード対応 ■CREATOR DATA:非公開 ■http://www.ascii.co.jp/et



より早く、より強く、将棋ソフトの進化した姿がここにある

昔から弱いといわれ続けてきたコンピュータ将棋。しかし、ここ数年でコンピュータの頭脳は恐ろしいほどの進化を遂げてきた。そんな折に開催された「第1回コンピュータ将棋王座決定戦」にて見事優勝をさらったのが、本作の思考ルーチンに使用されている「柿木将棋」だ。これを元に、PS2のスペックを使ってより早く、より強くを目指し制作されたのが「柿木将棋Ⅳ」となる。

棋力に例えるならば3段クラスの思考ルーチンを持つ本作だが、さらに約9万手にも及ぶ定跡データも入力されている。これにより、序盤での無駄な思考を大幅にカット、戦略上有効と思われる手だけを指すようになった。また、プレイヤーが次の手を打つまでの間にコンピュータ側も思考することで、さらなる思考時間の短縮を計っている。この結果、入門レベルでの対戦では、投了までの考慮時間0秒を達成するに至った。これならば、相手の思考時間でイライラすることなく、スムースに対戦が楽しめる。思考の強さを最高レベルに設定すると遅くなるが、それでも中盤にさしかかる60手前後までの思考時間は20分足らず。逆にプレイヤー側のほうがコンピュータより考え込んでしまうだろう。



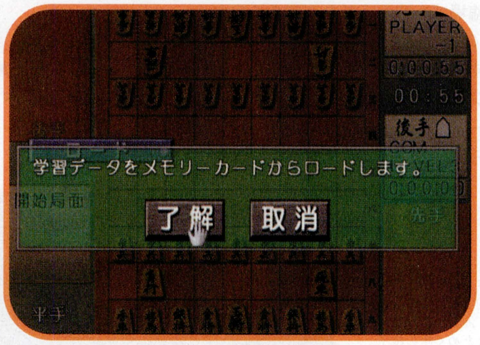
一見しただけでは、駒がよりリアルに表現されている程度しか思えない。だが、実際にプレイすればその実力に驚くことだろう。

早くて強いだけではなく、充実した付加機能を持つ

思考ルーチンに不満がなければ、どれだけの付加機能を持つかが次のチェックポイントとなる。本作には、次の1手をアドバイスしてくれるヒント機能が備わっているが、ここでも思考レベルを選択できる。コンピュータより強いレベルのヒントを選べば、その通りに指し続けるだけで勝てるほどだ。



ヒントを教示してもらうときは、7段階のレベルから選択できる。レベル7を選び指し続ければ、負けることはまずなくなるだろう。



プレイヤーの打ち筋やクセを学習し、確実に強くなる。やるほどに勝つのが難しくなっていくため、プレイヤーにも成長が要求される。

また、居飛車や振飛車、四間飛車など9種類にも及ぶ定跡をコンピュータに指示することもできる。学習機能も搭載しているので、対局するたびにプレイヤーのクセを把握し強くなっていく。詰め将棋を解かせるなどの機能もあるので、これを1本買えば長いつき合いになることは間違いないだろう。

e-motion writer's impression

J.O.SHISHIDO

パソコンで将棋がプレイできるようになった1980年代中頃から、ほとんどの将棋ソフトをプレイしてきた。当時は最強レベルにすると1日中考え込むような、冗談のようなソフトも多かったため、ほどほどのレベルで対局しては相手が弱いと嘆く日々だった。PS本体が発売された当時、わずかな時をおいて登場した初代「柿木将棋」だったが、残念ながらまだまだ人間の敵ではなかった。だが、本作はまったく違う。最強レベルに設定しても考える時間は短く、なおかつ歯が立たないほど強い。もちろん、プレイヤーの腕が鈍っているという致命的欠陥はあるものの、それでも3段の棋力を持っているというのは本当だろう。対象者は中級レベル以上の人だと思うが、ヒントモードを多用して1手1手をじっくり見ていけば、棋力アップに繋がることは間違いない。また、今まで解けなかった詰め将棋を入力し、コンピュータに解かせることができるのもありがたい。よほどの難問でも、20分以内に解答をだしてくれるだろう。休みの日に将棋でも指しながらゆっくり過ごそうか、と気楽に考えてプレイしようと思っていると、火傷してしまうことだけはここで保証しておこう。

Now On Sale! 3/4 010

麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ

「決戦」ばかりがコーエーの同発タイトルではない! ミレニアムを飾る、麻雀ゲームの新たな形が、この「麻雀大会Ⅲ」で見えるかもしれない。値段もお手ごろ。プラス1はこのソフトで。

■コーエー■麻雀■3月4日発売■4,800円■1P■大容量メモリーカード対応■CREATOR DATA ゼネラル・プロデューサー/シブサワコウ■http://www.koei.co.jp/



麻雀が強い＝カッコイイ。雀力アップをはかるアナタに

"麻雀が強い"というのは、"ケンカが強い"とか"あっちが絶倫"と同じように、男にとって一種のあこがれなのではないだろうか。ではなぜあこがれなのか。そういった男たちは、女性にとって嫌悪感を持っていても無視できない、何かオーラ(フェロモン)のようなものを発しているかのように、男が勝手に感じているからに他ならない。嗚呼、麻雀強くなりたい!

さて、コンピュータゲームの超定番ジャンルと化している「麻雀」。PS2での第一弾はコーエーの「麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ」だ。もともとこのシリーズは、PCで出ていたものをFC、SFCに移植し、さらにはPSで人気シリーズに育ててきたもの。かつてはコーエーらしく、信長や三國志、水滸伝などの一種のキャラもの麻雀となっていたが、PS2版ではあえてそういったコーエーフィーチャーは外し、純粋に次世代麻雀ゲームとは何か、を目指して作られている。親しみやすさ、定番らしさ、それが麻雀大会Ⅲのキモといえるだろう。



麻雀卓、麻雀牌は完全3D。さらに雀士はフルボイスに表情まで変化する。対極の緊張感(向かいの娘にはないが)が増すことは確かだ。



初心者用にチュートリアルも搭載。近年は、コンピュータゲームで麻雀を覚える人が激増とか。



さらにはこんな、危険牌をチェックしてくれる機能まで。こういった基本を覚えておけば、フリー雀荘へ行っても怖くない。……まだ怖いか。

はたしてコンピュータの雀力は次世代になっているのか!?

プレイヤーは、11人の打ち手を相手に、リーグ戦を戦う。しかし、生半可なやつらではない。PS2の演算能力により、格段にアップした思考能力をバックボーンに、各自は独特の打ち筋を見せ、さらには東風戦、北海道ルール、インフレルールなど、まるでマンガの世界のように闘牌を重ねなければならない。そういった打ち手を倒したあとに手に入るのは、コレクター魂をくすぐる32種類の豪華商品(セスナ機、F1カー、スフィンクス……なんて豪華だ!)か、はたまた名誉か。リーグを通して総合優勝すれば、新たなる強敵も出現。このゲームをクリアすれば、雀力アップは間違いないのではないだろうか。対局記録から自分の打ち筋を分析もできるし。自分の雀力に満足していない諸兄、そしてこれから麻雀に浸かろうという初心者の方、いかが?

e-motion writer's impression

Osamu Kuwabara

じつは私、北海道ルールというものを知りませんでした。それで、麻雀通の同僚に聞いたところ、以下のような回答をもらいました。

「北海道ルールってクイタンなし、完全先付けルールなんですね。クイタンなしってのはまだいいとしても、完全先付けルールってのがやっかいなんですわ。つまり"役牌と通常牌とのシャボ待ちで役牌が来ないと役がない状況"とか"3・6待ちで、6で一気通貫完成じゃないと役がない状況"とか"警戒して廻し打ちしていたら聴牌したはいいが、ツモじゃないと役がない状況"とかでは、その牌がきても、ツモっても、和了できないんです」。

そんなローカルルールまでも採用したこの麻雀大会Ⅲ。考えうるすべての麻雀的世界を再現しているわけではないので、麻雀ゲームの決定版といいきることはできないが、麻雀博物館の全面協力により、「宮廷牌」「黒縁貝殻面牌」といった歴史を感じる貴重な牌をも再現している点など、かなりのこだわりを感じる。牌の文字が見やすいといったレベルは前時代の話。PS2ならば、そこにさらに文化的匂いや牌の質感、重量感まで感じさせることができるはず。そういったチャレンジが実はこのソフトにはある。ただの定番ではないのだ。

PS2解体新書



DUAL SHOCK2

本体付属のコントローラ。デュアルショックとの上位互換性をもち、スタート、セレクトボタン以外のすべてのボタンで256段階のアナログ入力が可能。標準価格3,500円。

強力な演算性能、多彩なビジュアル表現、そして優れた拡張性。デジタルエンターテイメントの中核となりえるスペックを秘めたPS2が、僕らにどのような夢と未来を見せてくれるのだろうか。ここから、その性能を見ていくことにしよう。

STAND

オプションで発売されるPS2専用縦置きスタンド。両脇をキッチリ支え、縦置きでもより安定させられる。デザインコンセプトにある水をイメージさせる青いグラデが美しい。

Basic Spec　price:39,800yen

外形寸法：301mm（幅）×178mm（高さ）×78mm（奥行き）
重量：2.1kg
対応フォーマット：「プレイステーション」CD-ROM、「プレイステーション2」CD-ROMおよびDVD-ROM、音楽CD、DVDビデオ
入出力：コントローラポート×2、メモリーカードスロット×2、AVマルチ出力×1、光デジタル出力×1、USBポート×2、IEEE1394（I-Link）×1、PCカードインターフェイス（TypeⅢ）×1
付属品：AVマルチケーブル（コンポジット端子）×1、電源ケーブル×1、デュアルショック2×1、大容量メモリーカード×1、デモディスク

※写真のメモリーカードはPS用のものです。
※使用の写真はモックアップのため、ポートなどの配置が実物とは異なる部分があるかもしれません。



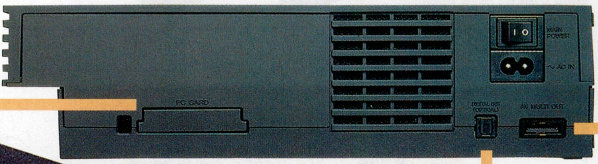
BACK

PC CARD SLOT

本体機能を拡張するためのスロット。ドライバさえあれば、同規格のパソコン用PCカードが利用可能。PS2では、通信機能を実現するためのネットワークカードの発売を予定。左にあるのがカードのイジェクトボタン。

POWER&AV OUT

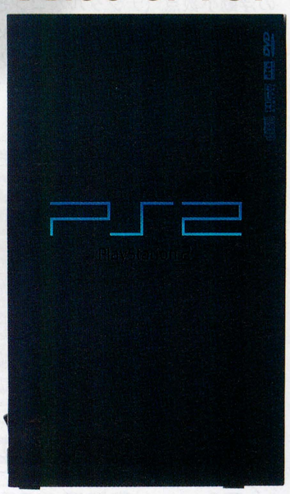
上が主電源スイッチ、下がPSと同じAVマルチ出力端子。オプションでPS2専用コンポーネントAVケーブルを発売。標準価格2,500円。



OPTICAL DEGITAL OUT

DVDビデオが対応している3D音響（Dolby Digital､dts）出力を行う端子。専用のアンプをつなげば、マルチスピーカーで立体音響を楽しめる。

L-side or TOP



TOP or R-side





BUTTOM or L-side

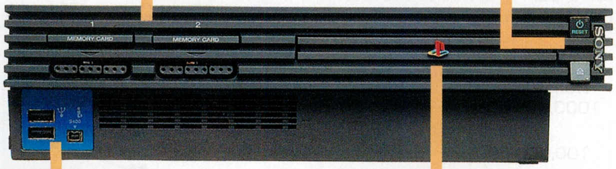
FRONT

MEMORY CARD &PAD SLOT

PS、PS2用に発売された周辺機器を接続可能。ただし、PS2専用として発売された周辺機器、メモリーカードなどは、PS用ソフトを動かした場合使用できない。

POWER&EJECT BUTTON

上がリセット、下がディスクイジェクトを行うボタン。リセットボタンを1秒以上押すことでスタンバイ状態に。



USB & i-LINK

パソコン用周辺機器やAV機器が接続可能。USBにはキーボードなどの入力機器、i-Linkには、ハードディスクが接続されると思われる。

DISC TRAY & SYMBOL

フロントローディング式のディスクトレイ。左側にスリットがあり、縦置きでもしっかりディスクを支えてくれる。シンボルは縦置きを考慮して右に90度回転する。

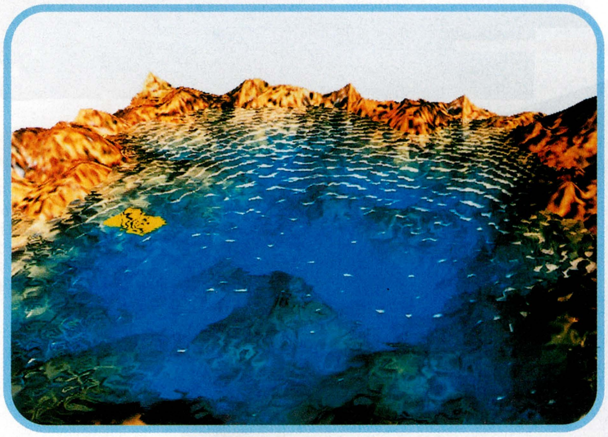
PS2解体新書 INDEX

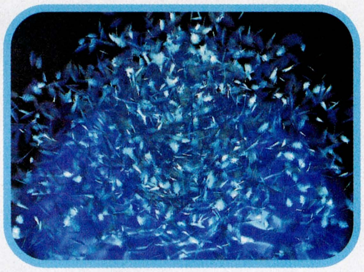
PS2解体新書 第一部

EE

6.2GFLOPSの演算性能を持つ128ビットCPU

PS2の中核となるEE（エモーションエンジン）。まずは、PSとは桁違いな演算性能を秘めるそのハードウェアを見ていくことにしよう。

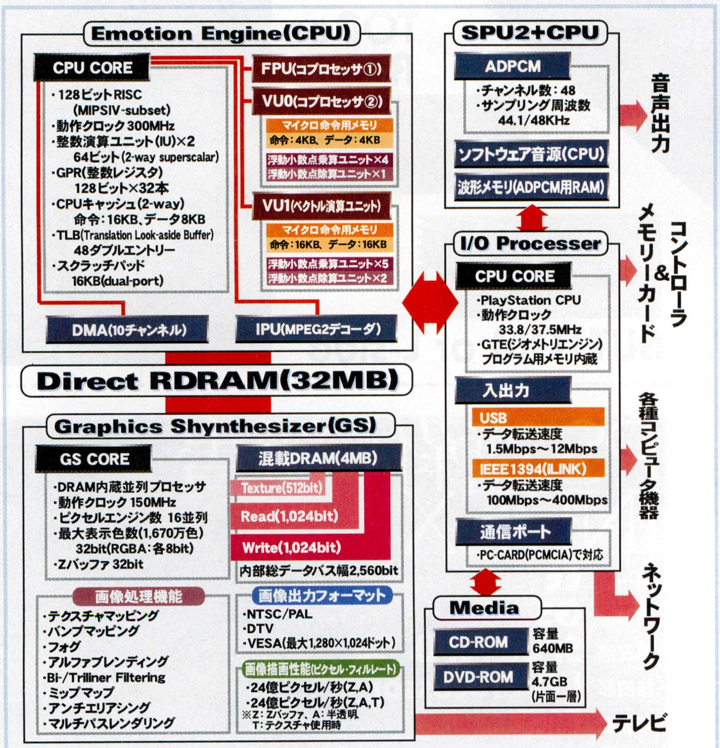




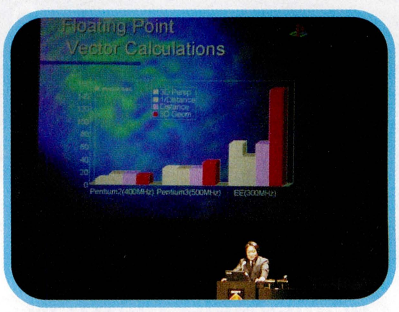
1999年3月2日。初めて公開されたPS2の脅威の映像たちが、2000年3月4日ついにユーザーの目の前に現れる。

EEの演算性能によって広がるPS2のゲーム世界

最先端技術の集積であるEE。1秒に約62億回もの浮動小数点（デジタルなコンピュータで小数を表現する方法）計算をこなすPS2の核となるハードウェアである。ただ、すごいといわれても演算そのものはユーザーの目で直接確認することはできないため、なかなかピンとこないのは確か。結局、ユーザーに伝わるのは、直接的な刺激である映像や音であるからだ。しかし、その伝えるまでのプロセスの中で、EEが果たす役割は非常に大きい。そもそも、3Dポリゴンのキャラクターを表示させるためだけでも、高速な演算性能が要求されるし、さらに精度を上げ、説得力あるキャラクターを表示するためには、より膨大な演算が必要とされるのは明白だ。さらにゲームなどのインタラクティブ（対話性）を持たせたエンターテイメントでは、表示だけでなく音楽の出力、そしてパッドから入力された情報など、さまざまな情報を処理しなくてはならない。それらを処理し、高速な演算によってリアルタイムに反応していく。このEEによって人々を魅了するエンターテイメントとしてのゲームが、楽しく、おもしろくなっていくことは間違いない。



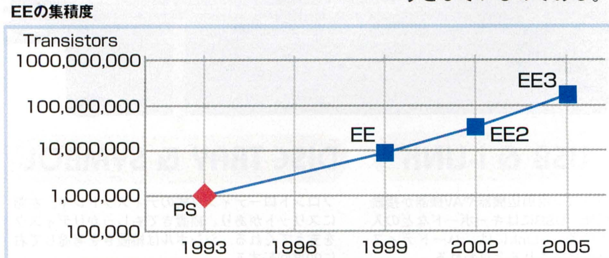
EEの未来



写真は1999年9月13日に行われたPS2発表会での久多良木氏。PS2の未来、そしてそこに広がる世界を語っていた。

現段階でも高性能なEEだが、SCEI社長の久多良木氏は、2002年にはEE2、2005年にはEE3へと進化させるという。今後実現するであろうホームエンタテインメントを睨み、そのプラットフォームのエンジンとして、EEの性能をさらに上げていくようだ。遠いようでも近い未来。まったく新しい世界への扉が、EEによって開かれようとしているのである。

EEの集積度



エモーションエンジン

Emotion Engine



Hard Spec of EE

●CPU：128ビットRISC
●クロック周波数：294.912MHz
●キャッシュメモリ：命令16KB、データ8KB+16KB
●メモリ容量：32MB（Direct RDRAM）
●メモリバス・バンド幅：3.2GB／秒
●コプロセッサ：FPU
●ベクトル演算ユニット：VU0+VU1
●浮動小数点演算性能：6.2GFLOPS／秒
●三次元CG座標演算性能：6,600万ポリゴン／秒
●圧縮画像デコーダ：MPEG2

EEの持つ実力は？

――「ファンタビジョン」ではPS2の6.2GFLOPSの演算力を使ってどのようなことができるようになったのでしょうか。

兼高　まず、これだけの数の花火を3次元で計算をして表示することから、もうPS2の計算能力と表示能力がないとできませんでしたね。音に関しても、ゲームでは、立体音響をやっているんですね。かなりの数の花火の音を位置計算して、爆発音を鳴らすことができたのもPS2の計算力と、音数のおかげです。

――3D音響計算っていうのは、SPU2だけでまかなえてしまうものなのでしょうか。



（株）SCEI
制作部 高塚グループ ディレクター

兼高 克志氏

Kanetaka Katuyuki

PS版「サルゲッチュ」のプランナーを経て本作「ファンタビジョン」のディレクターとして活躍。制作をとおして感じた、PS2の演算能力についてうかがった。

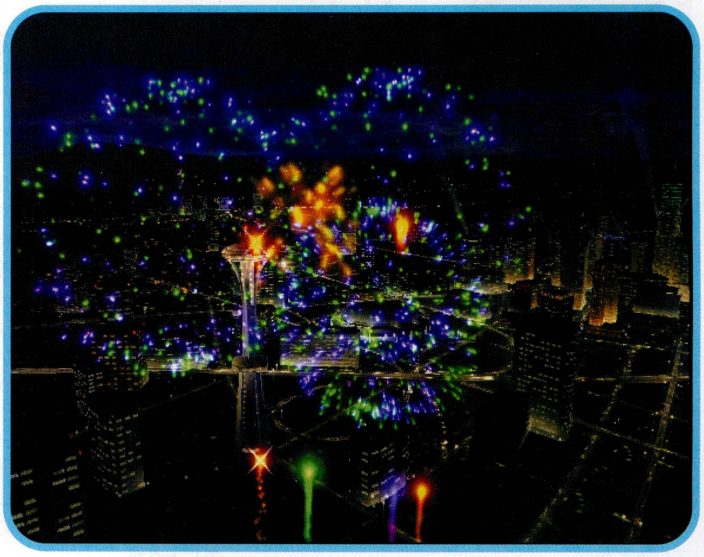
兼高　いや本体のCPU（EE）の処理も必要になってきます。最初にEEで3D空間を構築し、そこから情報を受け取って音の処理、映像の処理をしているのです。PSでは、そのEEに相当する部分もいまよりもスペックが弱かったので実現できなかったんですよ。結局、3D空間での火の粉の位置、計算結果をもとに処理をしてるので、そこがやっぱり要になってます。たとえ音の処理にしてもです。

――花火の火の粉自体は、同時にどれくらいまで計算できるのでしょうか。

兼高　1回プログラマの人と調べてみたんですよ。ゲームとして成立する範囲で、最大、秒間700万個ぐらいは出せましたね。1つがすごく小さく、しかも球で表示しているため、お互いが重なったりしてるので、それだけの数が出ているようには見えないのですが。

――このほかにもEEのおかげ、PS2だからできたことはあるのでしょうか。

兼高　リプレイモードでのエフェクト関係ですね。PS2の表示機能として、拡大表示したときに映像をきれいに補間してくれるものがあるのですが、その機能を使うと、微妙に色が混ざり合った不思議な効果が得られるのです。また、制作の意図しないバグから新しい表現方法ができてしまったこともありましたね。あまりにも因果関係が複雑というか、できることがいっぱいありすぎて。制作側としては、こういうふうに作ろう思ってそこへ目がけてめ進むのですが、作ってる最中に偶然そこに出くわしたりしてしまった。こんな意外なプロセスで、新しい技術に出会うこともありましたね。



さまざまな姿を見せる美しい花火たち。これらはすべて、EEの演算能力によって作られたもの。また、ゲームとしては落ちモノパズル系のような中毒性を持った、魅力あるものとなっている。

KEY WORD

■RISC
RISCとはReduced Instruction Set Computerの略で、命令語を単純化して並列処理度を上げる工夫がなされたプロセッサのこと。

■キャッシュメモリ
メインメモリへのアクセスを軽減するためにEE内部に用意された高速な記憶領域。反復的かつ局所的なメモリアクセスを効率良く行うためのもの。EEでは命令用とデータ用を分けて扱うアーキテクチャが採用されている。

■スクラッチパッド
EE内部に用意されたVUの演算結果を一時的にデータ保存するメモリ

■DirectRDRAM
Rambus.Incが開発した新世代メモリバスが「Rambus」。このバスシステムを使ったDRAM製品がRDRAMだ。DDR(Double Data Rate)方式で2チャンネルの転送量を持ち、高速にデータをアクセスすることができる。

■コプロセッサ(FPU)
ベクトル演算ユニット(VU0.1)
実数演算を行うユニット。PS2では、FMAC(浮動小数点積和算器)が10器、FDIV(浮動小数点除算器)が4器搭載され、さまざまな演算を高速かつ同時に行える。

■DMA(ダイレクトメモリアクセス)
CPUとは独立並列駆動される形で高速なメモリアクセスを行うユニット。

■圧縮画像デコーダ(IPU)
DVDビデオなどのMPEG2(P.53参照)方式で圧縮された映像を展開処理するための命令を実行するユニット。

EEが創り出すもの

エターナルリング制作者インタビュー

EEの持つ演算によってなにができるのか。そしてなにができるようになるのか。実際にPS2ハード同発ソフトを制作した「エターナル」リング開発者に聞く。

「エターナルリング」
■フロム・ソフトウェア
■3DリアルタイムRPG
■3月4日発売
■6,800円（DVD）
■1P
■メモリーカード8MB（100KB使用）
■CREATOR DATA プロデューサー／金子章典
■http//:www.fromsoftware.co.jp



(株) フロム・ソフトウェア
CS開発部3課 課長
金子 章典氏
Kaneko Akinori

「エコーナイト」シリーズのプロデューサー兼プログラマーを経て、「エターナルリング」をプロデュース。現在、マスターを上げ、息着く暇もなく、次のプロジェクトへ。さらにその先には、「キングスⅣ」が待っているとか。

性能はある程度見えてきました あとはアイデアしだい

――まず、今回、エターナルリングの制作をとおして、PS2でどれくらいのことができるようになったかおうかがいしたいのですが。

金子　全体としては、基本的にはいままでPSでやってきたことが、より細かくできるようになったといえますね。

――たとえば、光源処理とか？

金子　光源処理に関してはPSでもできたことなんです。ただし、基本的に時間のかかる演算なので、PS2になって無理なくできるようになったと思います。ギミックでいろいろやり方があるのですが、ひとつの光源を置くぐらいでは、まったく負荷がかかりませんね。

――アルゴリズムしだいで、結構融通が利くと？

金子　ええですから、EEの128ビットCPUの裏側というべき場所が結構有効に使えたりするのです。そこに光源処理を隠したりとか。

――裏側といいますと……。

金子　3次元のものを2次元に起こすという基本的なポリゴンの計算を基本的なルーチンを使ってますが、その裏側で光源処理を同時に行うのです。片方の64ビットで基本計算しているときには、もうひとつの64ビットの部分が空くので、そこを使えたりします。いわゆる複数の処理を同時に行うマルチタスクっぽいことができるわけです。

――おもしろいですね。かなり乱暴なたとえですが、処理系当が2つあるということですか。

金子　簡単にいうとそういうことですね。

――制作自体は、まず企画があってプログラムを作ろうということと、プログラムがあるからこういう世界を作ろうというのが双方向で行われたのでしょうか。

金子　できることの線引きするまでがいろいろありましたね。企画も二転三転していて、じゃあこれはできないからやめようと思っていたことが、あっさり「できるようになった」とかいわれて。広がったり狭まったりする幅が大きかったりしたので、本当にそういうことで苦労はしました。

――アルゴリズムしだいでずいぶん変わってくるということでしょうか。

金子　そうですね。4体出ていたのが5体になるというレベルではなく、本当に5体出ていたのが1カ所変えたら10体出るようになったというくらい、EEは難しいチップではありますけど。

――あとは、できることが多くなったことでの苦労というのは？

金子　単純に今まで1,000ポリゴンで作っていたものが3,000ポリゴンになれば、それだけ工数が、がかかりましたね。また、敵のAIなどそういうものを主軸において開発をしていましたので、このあたりには手間がかかっています。

――敵キャラクターのAIは一体一体個別に持っているところまでつきつめているのでしょうか。

金子　はい。その動きを決めるのに、整数ではない、不動小数点をうまく使っています。小数点を0でもない1でもないという表現を持たせることで、攻撃するかしないかではなく、するかもしれないといった灰色の表現ができるのです。対象物に対しても、ちょっとそちらへ向くとかいうようなニュアンスを持たせられますね。あとは多数のキャラクターが複雑に動きまわる「群れ」という表現です。ゲーム中に登場するホーネットなど、互いに干渉しないように、かつプレイヤーに近づきつつ動かしています。

――それは敵どうしお互いの情報を見つつ？

金子　そうです。10体いれば、お互いの情報を見るだけでもかなりの量になりますから。これはエモーションエンジンの処理速度に助けられたかなと。判断条件の計算もPSとは比較にならないくらい多くできるので、逃げられたら、魔法を撃た



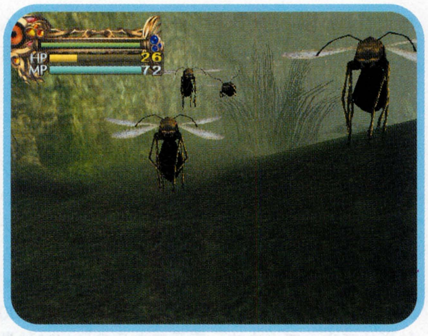




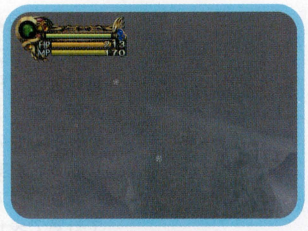
1/60秒で動く細やかな敵モンスター。より説得力のある大重量の戦斧を振る動きがプレイヤーを圧倒するだろう。モンスターの何気ない行動ひとつとってみても、いままでのPSソフトとは違った、より深みのあるものに。それは、戦闘をよりリアルに演出してくれるのだ。



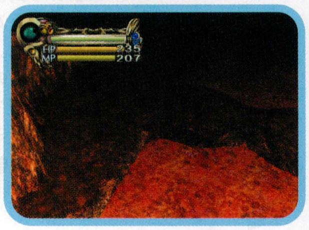












群体として行動するホーネット。他の存在を認識して自律的に行動させることで、ゲームとしての戦略性が増す。ルーチンワークではない、的確に行動する判断力が求められるのだ。

プレイヤーの眼前に広がるゲーム世界

キャラクターだけでなく、ゲームを遊ぶ世界そのものも「エターナルリング」では見るべきところが多い。水が流れ、雪が降るといった細やかな演出。霧が立ち込める沼地での見通しの悪さ、暗闇のダンジョンを進む緊張感といった映像のバリエーションがプレイヤーを包み込む。また、フリーフィールドで実現した召喚魔法の演出など、PS上では制限のあったことをPS2上では自由に表現されているところにも注目したい。

れたら、といのは当然ながら、それをさらに細かくして、こういう魔法の場合とか、後ろは壁のときとか、そういう細かい処理を同時にこなしながら何体もの敵を出せると。

――しかも、きちんと1/60秒ですべてを表示することができるわけですね。

金子　それが結局一番重要な点ではあるんですけどね。ゲームに余計なストレスを与えないというのがユーザーにとっては一番大きいことだと思います。敵に囲まれて、ああ重くなったというプレイに対するストレスがなくなったのは大きいですね。あまり目立つものではないのですが。また、いままでは、一般のゲームをあまりやったことのない人はポリゴンを見ると、2Dよりも汚いと感じる、という状況がありましたが、今回のPS2ではポリゴンであることを、あまり意識されない映像ができてきたといえるでしょう。

――そうなると、映像だけでない、細かな内部についての作り込みが必要になるわけですよね。

金子　そうですね。キャラクターに関しても、動く関節に対して補間したりすることが可能になりましたし。格闘ゲームとかによく使われている、無関節ポリゴンです。これを「エターナルリング」規模のゲームにも導入できるようになったということです。しかも、それを数十体も同時に処理を行いながら。

――あとは、つきつめていくと、こんなことができそう、ということはありますか。

金子　性能がある程度見えてきている状態なので、あとはアイデアしだいですね。マップの描画ひとつにしても、今の書き方がベストではないので、それをどうすればいいのか、これからしっかり考えていかなくてはならないでしょう。次の課題ですかね。とはいえ、これから1年、2年かければ、いままでとは全然違うゲームができるという感触はあります。



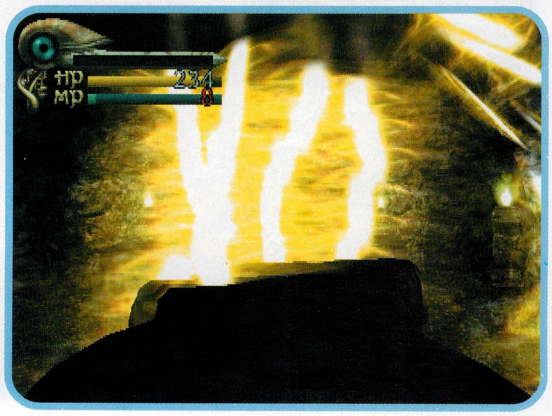




バク転する敵キャラクター。このように、逃げる動作だけを取ってみてもキャラクターの表情が、動きによってさらに多彩なものとなっている。倒さなければならない敵だが、その個性的な動きに魅了されることは間違いないだろう。

状況に応じて変化する魔法の演出

プレイヤー自身も使うことになる魔法の演出も、PS2ならではの強化がされている。雷の魔法であれば、電気的な状況によって動き、炎の魔法では、当たった位置から物理演算に則って火の粉が飛び散る。パターンではなく、きちんとゲーム状況に合わせた演算が行われているのだ。



PS2で創るシミュレーション世界

アメリカン・アーケード制作者インタビュー

PS2でどこまでのものをシミュレートできるのか。実際にPS2上で60～70年代のピンボールを再現しようとしている「アメリカン・アーケード」の制作者に聞く。

「アメリカン・アーケード」
■アストロール
■アーケードシミュレーション
■発売時期未定
■5,800円
■1～4P
■メモリーカード対応
■デュアルショック2対応予定
■CREATOR DATA プロデューサー／水足淳一
■http://www.astroll.com/



(株) アストロール　プロデューサー
水足淳一氏
Mizutari Junichi

「アメリカン・アーケード」プロデューサー。現在、マスターアップに向け、最終調整中とのこと。もちろん、ピンボール好き。

現実に起こり得ることを完全にシミュレートしています

――ピンボール台をそのままPS2上に作る、というコンセプトの本作ですが、まず、ボールの動きはどれくらいリアルなのでしょうか。

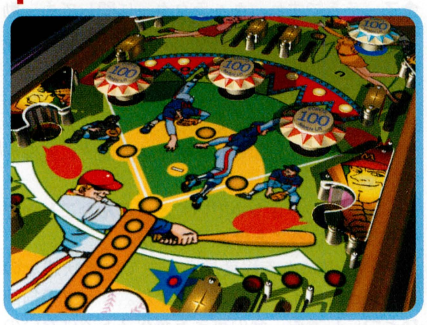
水足　物にぶつかるとどれくらいバウンドするとか、あるものにぶつかるとどれくらい摩擦が生じるとか、現実に起こり得ることを完全にシミュレーションしています。一見複雑そうですが、すべて計算で表せるのでボールの物理シミュレーションプログラム自体は、すごくシンプルで短いプログラムです。ただそれに対して、メカによる動きのあるものの再現は大変でしたね。台のモデリングは、定規で計った結果を作ればいいんですよ。ボールのシミュレーションが完璧なので、現実にある台と完璧に同じものを作れば同じように動くはずですから。ただボールを跳ね返すメカニズムは、どれくらいの速度でそれが移動するかを写真で撮り、距離を割り出して、同じに調整するため、ひたすら実験を繰り返しましたね。

――当たり判定は、球でやっているのですか。

水足　もちろん、三次元の球で実際にモデリングしたポリゴンデータで衝突判定チェックをしています。実際に表示されているポリゴンとヒットチェックをしているので、ウソがありません。さらにボールの動き、キーレスポンス、動き出したメカの動きなど実際にボールに接するものは1/600秒単位でやっています。表示できるのは1/60秒単位なので、必要最低限のものだけですが。

――シミュレーション部分で、引っかかったとこ

1 ボールのシミュレート



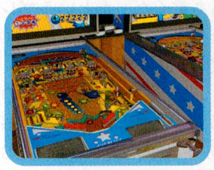
きちんと計算された空間の中で、自由自在にボールが動く。物理法則に基づき、忠実にボールの動きをシミュレートすることで、ボールの重みさえ感じることも可能である。すべてはピンボールならではのおもしろさを追求した結果だ。

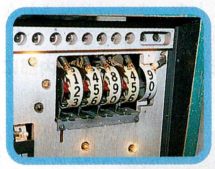
2 台のモデリング





パーツ　上の写真を見るとわかるとおり、ギミック1つとってみただけでも、これだけの細かいモデリングがなされている。この精密さが、ゲームのリアリティを増してくれる。





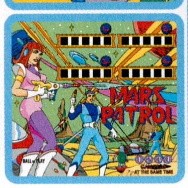
盤面にちりばめられた数々のパーツ。すべてが実機をもとに計測されたもの。その中をボールが駆け巡り、過去のマシンをPS2上にゲームとして蘇らせる。



60～70年代のピンボールを忠実に再現。シンプルながらもアイデアが豊富に詰まった10台のピンボールが遊べる。









バックグラス
制作上、最も苦労したかもしれないバックグラス。スコアを表示するだけでなく、そのデザイン性、電球の演出も見逃せない。視点が自由に動かせるので、バックグラスも楽しもう。



ろとかはあるのでしょうか。

水足　あります。ゲーム中にうまい具合にいろいろなことが重なると、ボールが盤面上で止まるんですよ。ただ、これは、忠実なシミュレーションの結果であり、実機でも起こり得ることなので、取るわけにいかないし……結局、マニュアルにゴメンナサイって書くことにしました。

――実際の台を測定したということですが、その際に苦労した点はありますか。

水足　結構難しいのが、ラバーの厚みと針金の曲げ方。ボールの通り道にある針金の曲げ方も、結構特殊なんですよね。あとは、各パーツのはめ方、ネジを止める順番とかも合わせています。ギミックの構造も、下から針金でぽこんと持ち上げることで扉が開き、ボールが入るようになったり、ルーレットを止める構造までも再現しています。

――台のギミックの組み合わせは、やはり現実のものを再現しているのでしょうか。

水足　実にさまざまな台から、アイデアを借りている、という感じでしょうか。それぞれ特色ある台から、いろいろおもしろい部分を抽出し、台として構成してあります。

――盤面のデザインはどうでしょうか。

水足　あの60年代の雰囲気でなかなか描いてくれる人がいないという苦労はありました。とはいえ、さすがに昔のヤツと同じデザインにしてしまうと、あまりにも古臭くなってしまうので、そこは今風にしています。古臭さは感じてもらわないと困るけど、あまりにも単純な線で描かれてしまうと困る。この度合いを出すまでが大変でしたね。あとは、スコアなどを表示するバックグラスが死ぬほど大変でしたね。実機の裏側を見ていただければわかるのですが、かなりの電球やメカニズムが集積しているのです。そうなると、デザイン的にここに電球を置きたいけど、そこには、スコアを表示するリールを取りつける金具がくるので現実には置けないとか。ゲームでは置けないことはないんですが置いてしまうとウソになりますよね。そういうのがあって、死ぬほど大変でした。

――内部構造まで考慮に入れて、コンピュータ上でやらなきゃいけないっていうのは、理不尽というかすごいというか。

水足　気づいてからが大変でしたね。

――気付かなければよかったですね（笑）。そういった意味でも台を作りこんで誇れるものにしようという努力ですが、ちょっとあきれ返るお話ですね。ということで最後に、ここまでこだわって作ったゲームに対して、ここはきちんと実現できてよかったという点はありますか。

水足　難かしいですね。やはりまだまだやりきれていない部分が一杯あるので。あえていうならゲーム制作を通してやっぱり本物はスゴイと改めて感じることができた。というところですか。

3 ギミックの再現



ピンボール台のゲーム性を決定づけるギミック。デジタルではない、メカニズムによるアナログな動きを見せてくれるギミックたちに、プレイヤーは逆に新鮮に感じるかもしれない。

4 デザイン

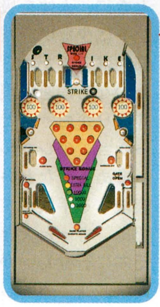


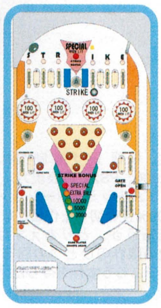






バリエーションに富んだ盤面デザインのイメージ画像たち。ゲーム中では、ゲーム性とマッチした、この美しい盤面を思う存分堪能できる。





盤面のデザイン自体もいろいろあったようだ、特にギミックのレイアウトを決め、盤面のイラストとすり合わせていく段階で、いくどとなく調整されたという。さらにイラスト自体もイメージに合うように、実に細かいところまで何度となくリライトされたとのこと。

ピンボールのことは「Oldies」へ

今回、実機の撮影に協力いただいたのが、下北沢に店をかまえる「Oldies」。何台かレストア中ということだったが、組み上がっている台を少しの間遊ばせてもらえた。20年以上たってもきっちり動くピンボール台、手に伝わる振動にちょっと感動。「Oldies」TEL 03-3419-6715



20歳の頃からピンボールに魅せられ、いつの間にやらこんな状態に……と語る普天間氏。最初の頃は、4畳半一間で押入れをぶちぬきピンボール3台と生活していたこともあるとか。



店内には、足の踏み場がないほど、いたるところに分解整備されているピンボール台が転がっていた。

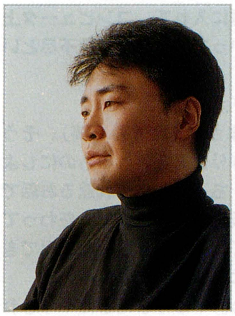


求めるパーツを買い付けにアメリカまで飛ぶこともあるという。

シュミレーション表現の先にあるもの

ポリフォニーデジタル山内氏インタビュー

PS2で高速な演算環境が手に入り、シミュレータ志向のゲームも増えた。では、ゲームとしてのシミュレータの目指すものはなにか。GTシリーズを制作した山内氏に聞く。



（株）ポリフォニー・デジタル
エグゼクティブ バイスプレジデント
山内 一典氏
Yamauchi Kazunori

PSのレースゲームに新たな歴史を刻んだGTシリーズをプロデュース。現在はGT2000の制作の合間をぬって、愛車S2000を駆る日々を過ごしているとか。

テラフロップスの先におもしろそうな世界がある

——PS2になって高速な演算を使ったシミュレータ志向のゲームが多く出てきています。そこで、PS2のシミュレーション世界の可能性と、実際にGTシリーズの制作を通して、山内さんがシミュレータとゲームとどう付き合ってきたかお聞きしたいのですが。

山内　まず、シミュレーションがたとえばリアルで、実につまらない日常的なものをそのまま再現することかというと、そうである必要は全然ないんです。「モータートゥーン2」を制作したときに、アイテムの爆弾を置くと、爆弾は右回転している、そこにたとえばステアリングの左右を入れ換えかえるというアイテムを作用させると、実は爆弾の回転まで逆になって左回転になる……といったことをやりました。つまり、ゲームの中にある種の因果関係を記述するときに、一番スマートな方法がシミュレーションモデルを作ることなんです。そのモデル化する対象というのは、ほんとに日常的なものである必要はないし、それが現実のアクチュアルなルールである必要はないんです。キャラクターがジャンプして飛び上がったときに、気合を入れると少し軌道が変わる、なんていうのは、実際の現実の日常法則ではありえませんよね。しかし、シミュレーションモデルとして、そういうモデルを作っても全く構わないわけです。だから今まで制作したものは、シミュレーション志向なんだけど、それはシミュレーション＝リアルみたいなもののシミュレーションという意識はまったくありませんね。あくまで楽しむという前提で、そのために必要なことをいろいろ考えたときに、モデルを作ってシミュレーションするという方法が、一番スマートな解決方法だからそうしているということです。

——それもGTは、現実的なモデルがあって、それをできるだけ忠実に再現するところを突き詰めていますよね。

山内　GTに関していうと、結果的にできるだけ忠実にやってみたらおもしろかったんです。もちろんモデルに対してはいろいろな調整をしています。本当にトゥルーカーかといわれたらトゥルーカーじゃないですから。そのへんはすごく微妙な世界なんです。やっぱり乗って楽しいようにはしなくてはいけませんから。

——それでも、やっぱり技術が先行するものなのでしょうか。

山内　割とテクノロジーが先にきます。僕の中でゲームというのは、コンピュータ・シミュレーションと、コンピュータ・ビジュアライゼーションが組み合わされたもの、でしかないわけです。それで、シミュレーションモデルを考えるときに必要なのは、どのくらい抽象度でモデル化するか、どのくらいの精度でモデル化するか、それだけですよね。ビジュアライゼーションの部分というのは、ユーザーに伝えるうえで必要不可欠なものだから、そのためのテクノロジーは大切にします。シミュレーションに必要なテクノロジーというのももちろんありますから、それはお手頃な抽象度でお手頃な精度でモデル化していきましょうというという感じです。それに妥当なルールと妥当な評価方法というのがくっついてくれば、いわゆる「ゲーム」になるだろう。そういう感じ。

——内部的なシミュレーションの世界としてPS2 でどれぐらいのものができものなのでしょうか。

山内　今のグランツーリスモのシュミレーションモデルがどれくらいのレベルかというと、人体に例えた場合、筋肉と骨のモデルがようやく完全にできたかなというところ。車というのは人と違って、操縦するときに右に行きたいか左に行きたいか、加速したいか減速したいかしかないので、それをシミュレーション・モデルに落としていったときに、人体を扱うよりはCPUに対してのインパクトは少ない。だから、人でいうところの骨格と筋肉はできたから、次にそれこそ感情や、意思みたいなものを表現する行動モデルとか、感情モデルなりがちゃんと可能になれば、それはシュミレーションのレベルがまた一段上がって、次の段階へ進めるかなという気はするんです。車の場合は、表現する手段がすごく限られているから、モデル化は、きっと犬とか人間よりはずっと楽。それこそ右に行きたいか、左に行きたいか、加速したいか、減速するかしかないから、その中で表現でき



現在、快調（？）に制作中のGT2000。PS2での表現力（ビジュアル＋シミュレーション）を100%使い切った作品となるのだろうか。とりあえずは、PS2の限界のひとつの回答となるであろう本作を待ちたい。



るパフォーマンスで止まるわけです。それが人というものを表現するとなると途端に難しくなるんです。手足はついているし、表情はあるし、目線も変えなきゃいけないわけです。現状から段階的にアップグレードしていって、どこまでいきつけるか。最終的には、それはPS2 なのか、PS3 なのかは知らないですけど、いずれにしろハードウェアのパフォーマンスが解決してくれる問題だと思っています。結局1回シミュレーション演算を回して、次の状態を描画し終えるまでに、1/60秒で終わればいいわけです。とはいえ今の段階でそこまでいけるかは、本当にやってみないと全然わからないし、確信もありませんが、やりたいですね（笑）。それこそ車のモデルの上には犬のモデルがあり、犬の上に人のモデルがいるんだとしたら、それはそういうふうに見据えて、PS2、つまり1/60秒１回の描画が行われるゲームにしたいですね。となると、どんなにシミュレーションに時間がかかっても、すごく乱暴な言い方をすると1／60秒の半分の1/120秒で目に見えない演算を終わらせなければならないわけです。1/120秒という計算時間、その範囲でできることは何か。それはもしかしたら人が歩くだけで精一杯かもしれないし、本当に喜怒哀楽の表現までできるのかもしれないし、ちょっとそのへんもやってみないとわかりませんね。PSのときGTができたというのは、ぎりぎり許せる範囲での抽象化を行えば1/60秒でシミュレーション演算部分が終わるんです。そうすると1/30秒でループする現行GTの場合、車のシミュレーション計算時間は半分で終わるという計算になるから、もう半分を描画にあてて、ゲームが成立したんです。要するにシュミレーション部分とビジュアライゼーション部分がそれぞれ1/60秒づつ、合計1/30秒で現行PSのゲームになっていたんです。

――表情のシミュレーションまではともかく、PS2になって、せめて人がちゃんと歩くのかなあという、思いはあるのですが。

山内　やりたいですよね。というより、実はPSでもやってますよ。GTはGTなりに次のリアルさを求めますが、その先のための研究というのは、もう始めています。ただ、人の場合には歩いたからどうだということもあり、ゲームとして見せるのは難しいんです。レースゲームの場合は、先にゴールする人が勝ちみたいな、まずルールがものすごくシンプルなところや、いろいろ有利な条件に支えられて、車のシミュレーションモデルだけでゲームになってたんですけど。人の場合は、歩くだけでなく、もっといろいろやんなきゃいけないんで。とりあえず、歩いたなというだけじゃあ別に意味ないじゃないですから。また、インターフェイスの問題ありますよね。今のインターフェイスって、どうもレースゲームをするためとしか思えないですから（笑）。コントローラで人を操るというのは、どう考えても無理です。

――音声認識とかそういったものも出てますけれど、それが最良というわけじゃないですね。

山内　音声認識だって、いろいろなインターフェースの中のソリューションの1 つでしかない。それは何らかの煩雑な手段のショートカットの1 つかもしれないけど、それ自体が本質的におもしろさとつながるかというと、それは違いますよね。

――外的な要因、周辺機器とかそういったプレイヤーとの接点も解決できるとおもしろくなりそうですね。

山内　そういうことは、どこか（別の会社）と一緒にやりたいですね。本当に望む精度でできるのであればですけど。

――ということで、やらなければならないことは山積みだと思いますが、現在ポリフォニーデジタルとして、どのようなことをやられていますか。

山内　本当に近々のポリフォニーデジタルでやっていることは、まずビジュアライゼーションの部分を何とかしなきゃいけない、ということで活動しています。これは多分あと半年以内に、PS2については究めきれるかなあと。現段階でも、描画系に関しては、すでにもう数世代の進化をしています。だから相当なものを最初から出せると思いますが、あとはシミュレーション系ですね。さっきいった人でいう筋肉、関節モデル程度のものであれば、こういう仕組み、というところまでは現行PSのGTですでにできています。次世代では、ドライバーの心理とか、その車自体の行動モデルというところに進化していくことになるでしょう。そうするとそれはそれでレースゲームの世界大きく代わります。いや、変わると思っているんですけどね。その次は、何か別のタイトルでやりたいですね。人間の表現も、それをするにはこれぐらいの演算速度が必要だみたいなことは大雑把に計算できます。そうすると、メガブロップス、ギガブロップスがあって、さらにテラフロップスの先ぐらいにおもしろそうな世界があるのかなあと思っています。



モータートゥーン・グランプリ2

松下進氏デザインのかわいいキャラが縦横無尽にファンタジー世界を走り回る、カートゥーン・レーシング・シミュレータ。PSを2台つないで対戦を楽しめる対戦専用ディスクも付属。

山内氏の考えるゲームの進化形

GAME

いかにして対象とするモデルを忠実にシミュレートし、表現するか。そして、それらをどうプレイヤーに伝え、どのように楽しませるか。右にある2つの要素をうまく組み込まれたものが、ゲームとして完成度の高いものとなる。

SIMULATION

ゲームの対象となるものの模倣の進化

ハードに与えられた計算力により、よりそれらしくゲームモデルを作り上げる進化。純粋な計算力と、その計算力の中でいかに説得力のあるシミュレーションモデルを作り上げていくかがカギとなる。

VISUALIZATION

プレイヤーに見せる映像としての進化

内部シミュレートの結果をプレイヤーへダイレクトに伝える手段としての進化。シミュレーションの結果を目で見える形で、プレイヤーへ伝えるものだが、直に飛び込む情報であり、それなりの映像表現が求められる。

PS2解体新書 第二部

GS

秒間7,000万ポリゴンの描画能力
多彩な表現も実現するチップ

ブラウン管の中にゲーム世界を映す。その世界を構成するパーツたちを描画するGSの性能と、GSによってなにが表現できるのかを見ていくことにする。



フルカラーで描かれる仮想世界を映し出す

PSと同じく、ポリゴンを基本単位として描画を行うPS2。もちろん、基本が同じだけで、PSとは比較にならないほどの能力を秘めている。その能力の源がグラフィックシンセサイザー（GS）。EEと同様に、すべてをリアルタイムで表現するゲームというエンターテイメントを実現するために作られたチップである。このGSの性能を実現しているポイントは3つ。ひとつは、画像表示を行うためのメモリ（V-RAM）をGS内部に持ち、データのアクセスを速くしていること。そしてもうひとつが、GSの描画エンジンが、V-RAMと高速かつ太いデータバスでつながれ、一気に描画を行えるようになっていること。最後は、多彩な画像処理もGSの基本機能として持っていること。これら3つの要素とEEによって、これまでも紹介してきたPS2のゲーム画面が生み出されているのである。

ただやれることが非常に幅広くなり、さらにEEとGSの扱い方ひとつで、表現できるものがガラリと変わってしまう難しさもあるようだ。まずは、内情はともかくフルカラーで描かれるゲーム世界を堪能しよう。

「エヴァーグレイス」のような、より自然な世界表現ができるのもGSのおかげ。映像のリアリティはこれからも向上していくのだろう。



緻密なCG表現を得意とするGS。冒頭で基本はPSと同じと書いたが、あくまでそれは、ポリゴンを主体としている点だけにすぎない。GSには、ポリゴンだけでなく、実にさまざまな表現力を可能にするための機能が含まれているのだ。どれくらいの描画性能と画像処理機能を、GSが持つのか右にまとめておいた（Z：Zバッファ、A：アルファブレンディング、T：テクスチャ、をそれぞれ適用した場合）。GSを構成しているバスの幅、ピクセル（画面に描ける最小単位）を考えると、おのずと性能が見えてくることだろう。

なお、PS2の1ピクセルは色を構成するR(赤)、G(緑)、B(青)が各8ビットで1,677万色のいわゆるフルカラーを表現。このほかに、アルファブレンディング用の属性バイトが8ビット、奥行きの整合性を保つZバッファが32ビットの合計64ビットで構成されている。

GSの持つ表現力

描画性能

ピクセル・フィルレート
24億ピクセル／秒（Z、A）
12億ピクセル／秒（Z、A、T）
PS2のピクセルエンジンは16ピクセルを同時に処理する能力を持つため、かなりいい数値が出ている。

パーティクル(粒子)描画性能
1億5,000万個／秒
パーティクル描画時にはピクセルフィルレートよりは低めの性能値。これは16並列のピクセルエンジンが同時に働かないケースがあるためと思われる。

ポリゴン描画性能
7,500万個／秒（微小ポリゴン）
5,000万個／秒（48pix四角形、Z、A）
2,500万個／秒（48pix四角形、Z、A、T）
テクスチャバスが半分のため。ポリゴン描画もその影響を受けている。

スプライト描画性能
1,875万個／秒（8×8pix）
GSのスプライト機能は、テクスチャを張り付けたある一定サイズのポリゴンでスプライト表現を行う。もちろん3D移動も可能。

画像処理機能

テクスチャマッピング



ポリゴンに2D画像を張り付けて表現力を高めることを目的とした、最も基本的な3Dグラフィック処理のこと。

バイ/トライ・リニアフィルタリング



ポリゴンに張り付けた際に歪められたテクスチャを、より自然に見せるために補間してくれる機能のこと。

バンプマッピング



ポリゴンの表面に凹凸感の表現力を付加するテクスチャマッピングの発展形。鱗や石壁の表現などによく使われる。

ミップマップ



ポリゴンの大きさに応じて最適となるようにテクスチャの大きさを自動補正して美しい描画をしてくれる機能。

フオグ



遠くにあるオブジェクトほどかすれて見えにくくする表現方法。俗に「空気遠近法」と呼ばれることもある。

アンチエリアシング



CG特有の格子状感（ジャギー）を中間色ピクセルなどで補間し、見た目をごまかしてくれる機能。

α(アルファ)ブレンディング



複数のテクスチャを任意の割合で合成、あるいは重ね合わせられる表現方法。映り込みなども表現できる。

マルチパスレンダリング



1つのポリゴンに複数のレンダリング処理をする機能。PS2ではレンダリング映像をテクスチャとして再利用可。



グラフィックシンセサイザー

Graphic Synthesizer

Hard Spec of GS

- ●GSコア：DRAM内臓並列描画プロセッサ
- ●クロック周波数：150Mhz
- ●ピクセルエンジン数：16並列
- ●混載DRAM容量：4MB@150MHz
- ●総メモリバンド幅：48GB／秒
- ●内部総データバス幅：2,560ビット
  - Read：1,024
  - Write：1,024
  - Texture：512

EEの演算能力によって広がるPS2の表現力

GSにはある多彩な機能。とはいえそれもあくまで基本機能だ。その組み合わせだけでは、いずれどれも似たような画面のゲームばかりになってしまうのはすぐにわかること。そうなると、GSの力のみならず、EEの計算力を表現力に割く必要性が出てくる。ただ、その計算力の使い方、EEとGSの作業分担をうまくこなせば、実用的なレベルでさまざまなことが可能となるのは間違いない。いくつかポイントとなる事象を挙げてみたので、PS2ソフトを見るときに注意して見比べてみるといいだろう。

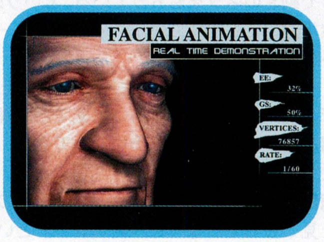
光源



「鉄拳TT」では、光源をうまく使って夕闇のステージを演出。光の使い方で、雰囲気がガラリと変わる。

GSではマルチパス・レンダリング機能を効果的に使うことで、ポリゴンにライトマッピング（光の当たり方を表現）やシャドウマッピング（地面への影の落としこみ）といった表現を高速に行うことができる。なお、点光源、平行(線)光源といった光源演算処理は、EEのパワーを借りることになる。

自由曲面

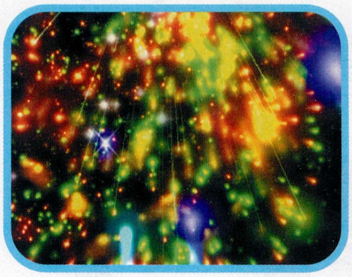


このような柔らかい人物表現には自由曲線は威力を発揮。ただ、膨大な計算力を要求されるため、そう気楽には使えない。

EEの力を借りれば、曲面を設定した精度のポリゴンに分割して表現することができる。また、複数の曲面オブジェクトを違和感なく折り曲げたり変形させるような頂点ブレンディング処理や、モーフィング処理も難なく自然に行うことができる。

エフェクト

これまでのゲーム機のCGにリアリティがないのはカメラでいうところの「被写界深度の設定が出来ない」という点、「シャッター速度がフレームレートに無関係に1/∞」という部分にあるといわれていた。PS2では洗練されたピクセル構造と強力な描画エンジンにより、そうした問題点も解消することができる。たとえばフレームレートを上回るオブジェクトの動きを自然に表現するために前段階のフレームとα合成することでモーションブラー(残像表現)の効果を得ることも可能なのだ。



VJのような演出が楽しめる「ファンタビジョン」。EEを使えばさらに複雑なエフェクトも可能だ。

GSが対応する画像出力フォーマット



PS2ソフトは、640×480ドットのハイレゾが多い。この「アメリカン・アーケード」もそう。

標準的なテレビへの出力は、PS同様コンポジット出力、S出力に対応している。さらにPS2では、コンポーネント出力（専用ケーブル発売予定)、RGB出力（AVマルチ端子用、近日発売予定）に対応。まだ、ケーブル発売は予定されていないが、GSの持つ画像出力機能として、DTV、VESAへの出力も可能である。

NTSC 日本やアメリカで採用されているテレビ映像信号方式。縦方向の走査線は525本。

PAL フランスを除くヨーロッパ諸国で採用されているテレビ映像信号方式。縦方向の走査線は625本。

DTV デジタル信号を用いたテレビ映像信号方式。現在、以下のような形式の策定が進められている。

横解像度	縦解像度	画面縦横比
1920	1080	16:9
1280	720	16:9
704	480	16:9/4:3両対応
640	480	4:3

VESA PC用の映像信号（最大1280×1024ドット）の出力にも対応している。

KEYWORD

■V-RAM
ビデオメモリのことをいい、このメモリに書き込まれている内容の一部または全部が映像として表示される。表示されない部分の領域については、テクスチャデータや次に表示するフレーム用の作業領域などで使われる。

■バス
データを転送する仕組み。バス幅は一度に送れるビット数、バス速度はその速さを表す。

■解像度
現在、PS2のゲームの表示解像度は640x480のインターレース方式が多い。GS自体は最大1280x1024の解像度にも対応しているので、理論的には接続ケーブルがあれば、PC用のディスプレイにノンインタレースで高解像度の映像を映し出すことも可能だ。

■フレーム、フレームレート
動画像を構成する1枚1枚の画をフレームという。毎秒何フレーム表示するかの指標をフレームレートといい、単位としてfps(Frames per second)を用いることが多い。一般にfps値が高いほど滑らかな映像になる。

■インターレース、ノンインタレース
1フレームを一度に表示する方式をノンインタレース方式（プログレッシブ方式）という。これに対し、フレームを構成する偶数走査線の表示と奇数走査線の表示を2回に分けて行う方式をインタレース方式という。一般にノンインタレース方式のほうがちらつきのない美しい映像になる。PS2の映像出力はインターレース方式だがプログレッシブテレビに映せばノンインタレース表示も可能だ。

鉄拳TTの目指す映像表現

鉄拳TT開発者インタビュー

ＰＳ２が搭載するグラフィックシンセサイザによって圧倒的に進化した画像表現は、ゲームの作り手たちにも影響を与えているのか？「鉄拳ＴＴ」開発陣に話を聞く。

■ナムコ
■３Ｄ格闘アクション
■３月 30 日発売
■6,800円
■CREATOR DATA プロデューサー／中谷 始
■http://www.namco.co.jp/



(株)ナムコ ＶＳ開発部主任
木元 昌洋氏
Masahiro Kimoto



(株)ナムコ ＶＳ開発部
原田 勝弘氏
Katsuhiro Harada



(株)ナムコ ＶＳ開発部
米盛 祐一氏
Yuichi Yonemori

ＰＳ2によって、これからの格闘ゲームは〝人体〟以外をいかに表現するか……？という時代に入る

――今回の「鉄拳ＴＴ」は、基本はアーケード版の移植ということになるわけですが、ＰＳ２というハードを得たことで、どういった方向性で開発が進められているのでしょうか？

原田　移植ということで、基本的な部分はあまり変えられないというのがありますし、新しいハードということであれこれ欲張っても、まだ手探り状態のような部分もあるし……。そういった事情から、今回は特にパッと目で見てわかる「画像と演出まわり」に特化して磨き上げていく、という方向性で進めているんですよ。

――そのような方向性には、ＰＳ２のグラフィックシンセサイザで可能になったハイエンドなＣＧも大きく関係してくると思うんですが、実際のところの手応えはいかがでしたか？

木元　ポリゴン数がすごく増えたことで、大ざっぱにいえば昔のハイ・モデル～ミドル・モデルくらいのクオリティで格闘する、というようなところまで来ているんですよ、今回のＰＳ２では。ただ、ＣＧのクオリティが上がったことがプラス一方というわけではなくて、今までのゲーム作りと同じ取り組み方では難しくなってきた部分もあるのかな……というのも事実で。

――具体的には、どういった現象が起こっているのでしょう？

木元　格闘ゲームって、やっぱり横からのアングルが多いじゃないですか。だから、これまでは横から見たときにカッコよく見えるように作っていた部分があるんですよ。そのために例えば、実際はあまり動かすことのない鎖骨を大きく動かしたりさせてたんです。そういう修正の部分がゲームの見せ方のカギになっていた。ところが、きっちりと整合性のとれた骨格でそれをやってしまうと、何だかちょっとおかしかったりするんですね(笑)。

――これまでは、モーションキャプチャーで取り込んだ動きに修正を施して、はじめてカッコいい動きになっていた、と。

木元　いや、モーションキャプチャーとはまた別の話で……。実はモーションキャプチャーは、あくまで素材に過ぎないんです。人間の動きって、そのまま使うとすごく遅く感じるんです。ゲーム中の時間の流れに合わないことが多いんで、動きを速くしたり強調したり、いろいろと手作りの修正が必要だったんですね。もう、７～8割は手作りで動きを付けていく感じです。ところが、その動きを付けていく、修正していく部分で、ＰＳ２のクオリティのグラフィックになると苦労するな……ということなんですよ。

米盛　モーションキャプチャーについては、あくまで動きのネタをもらっている、という感じです。登場演出だとか勝ちポーズだとか、ゲーム本編以外のところで。

――ハードのスペックが飛躍的に向上したことで、ゲームの作り手にもこれまでとは異なる取り組み方が求められるようになってきた、ということでしょうか？

原田　まぁ、開発としては、あれだけのスペックを見せられてしまうと「変われ！」といわれている気がしないでもないです(笑)。ただ、開発側としても「これまでの方法論でずっと格闘ゲームを

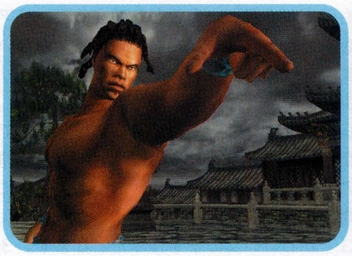


今回、ＰＳ２へ移植された「鉄拳ＴＴ」。徹底したビジュアライズが行われ、キャラクターの肉体、背景などシリーズ最高峰のものを見せてくれる。

グラフィックシンセサイザー

Graphic Synthesizer









キャラクターの肉体だけでなく、表情の作り込みも徹底。そのキャラクターらしい表情を楽しめることにより、プレイヤーがキャラクターと一体となって戦える臨場感を味わえるのだ。ただ、あまりにプレイヤーへダイレクトに伝わる情報が多く（特に女性キャラ）、その調整に苦労したとか。

作り続けていていいのかな……？」という思いもあったりしたんで。

木元　要するに、ＰＳ２になったことでリアリティ……「人らしさ」を表現することが問われている、という。キャラの表情なんかを含めて。

――キャラクターの表情で苦労している？

米盛　難しいんです、これが(笑)。

木元　今回は、目だったら眼球まで、口の中だったら歯ぐきと歯まで全部作ってますけど、表情が一番難しいですね。単にパーツを動かしているだけでは極端な顔が作れない。

――よく「日本人に比べると外人は表情が豊かだ」というようないわれ方をしますが……。

木元　それがですね、本当にポールとかは表情がつけやすいんです(笑)。

原田　反対にジュンとかが痛がっている表情なんか、本当に痛々しくて……。何かこちらが悪いことをやってるんじゃないか、という(笑)。

米盛　「その子ライト」ってあるじゃないですか。あれと同じで、ライティングひとつで表情の印象がガラッと変化して見えたりもして……。

木元　今、光源の位置とかで苦労させられてます。特に男性キャラの場合はそれほどでもないんですが、女性キャラの場合ライティング１つで「イケてる顔」と「イケてない顔」に分かれるんです。だから、そういった部分では映画とかテレビ屋さん的センスが必要になってきているのかな、という気がします。

――キャラクター以外のグラフィックについてはいかがですか？

木元　それについては、やはりシャドーマッピング(別項参照)ですね。どうしてもフィールドに目がいくわけですよ。ただし「鉄拳ＴＴ」の移植ということで、ゲーム性を変えるわけにも行かないんで、キャラの移動に関係する部分はいじれませんから……。そこで影に目が行く。本当は地面に投影された影についてだけじゃなく、手を伸ばしたら、相手の体に影が落ちる……というところまで考えていたんですけど、初めてのハードということで、今の時点では限界でした。今後の課題という感じですけど、あれが実現すればキャラクターが３Ｄ空間の中に馴染むというか、より“浮いて”見えなくなると思います。

――それ以外にも、グラフィックという部分で今後のゲーム作りに影響を与えそうな要素ってありましたか？

木元　そうですね……とにかく、これまでの「鉄拳」は人体を表現することが第１だったんです。しかしＰＳ２になってそういう部分に余裕が生まれたところもありますから、次はそういった部分以外に行くのかな……と。

原田　フィールドですよね。これまでは無限フィールドを舞台にしてきたわけですけど、プレイヤーさんの中には「いつになったら背景のところに移動できるようになるんだろう」と思っている人も多いと思うんですよ。あの路地に駆け込んでみたいとか、クルマの上に乗ってみたいとか。

――今後は、地形を利用したフィーチャーも考えられる、ということですか？

木元　そうですね。ただ、僕たちは１対１の格闘を阻害する条件をなるべく排除していきたい、というのがあるんで……。キックしても互いの高さが異なるから当たらない、というのはやっぱり避けたい。その辺は調整が必要ですね。でも、今回は初めてのハードだったものでちょっと嬉しくて(笑)、人体にポリゴンを割り振り過ぎている部分があると思うんです。例えば１万ポリゴンのものを7000ポリゴンに落としても見劣りしないとか……。限界数の中で処理を軽くして、それをどこか他に割り振っていく方向性が、今後を考える上でひとつのポイントになるのかな……とは考えているんですけれどね。









フィールドビジュアルの表現も、石畳への影の映り込み（シャドウマッピング）、水溜りへの反射、茂る草など、ゲームとして成立する範囲で作り込みを行っている。また、音による演出も、フィールドならではのものをプレイヤーへ伝えるようなものとなっているのだ。

CG表現に生きる人々

写真家・所幸則氏インタビュー

リアルになっていくCGの先は？ はたして今後のCGはどうなっていくのか。写真家であり、CGクリエイターであり、ゲームデザイナーでもある所氏に話を聞いた。



写真家
所　幸則氏
Yukinori Tokoro

写真家。CGを使ったファンタジーな作品も数多く発表する、CGフォトグラファーとしても有名。また、3月から渋谷のサービスビューロー「WcLock渋谷」のギャラリースペースにて所氏による展示が決定。また、3月中、毎週日曜日夜から所氏と豪華ゲストによるトークショウも行われる（ただし定員15名）。24時間開放される予定なので、興味のある方は立ち寄ってみよう。
<問い合わせ先>
（有）ディーネスト デザインスタジオ
TEL　03-3632-8820
http://www2.gol.com/users/dnest/

万の人間が技術を手にすることで本当に個性的なものが出てくるでしょう

――所さんは写真の世界からCGの世界へと入っていったということですが、CGを表現の1つとして、使おうと思ったきっかけはどこにあるのでしょうか。

所　そもそもCGという言葉自体を世間一般の人々がどう捉えているのか、ということがありますが、いまのゲームユーザーにとってCGは、もしかしたら3DCGのことだけを指しているのかも、というところはありますよね。しかしペイントツールで描くものも、ドット絵もＣＧといえるものですよね。僕がＣＧフォトグラファーといわれるようになったのが、コンピュータのレタッチソフトを使い始めてからです。これは、ある雑誌編集者の陰謀なんですけどね。本当の意味でのＣＧを使い始めたのは、3DCGソフトを使い始めてから。基本的に作品を作るために、オブジェをマスク合成したり、切りぬき合成したりすることを手作業でやっていました。結局、CGだろうと現実にあるオブジェだろうと、それをポジ出力できたら同じなんですよね。作らなくていいなら、使いまわしのきかない大きなオブジェを作る必要はないわけです。CGであれば、マシンがあればできるので。簡単にいうとそれが始まりですね。作風でいえば、リアリティーとか、シャープさを追求することはしません。作ることはあっても、それを崩すことに力を注ぐやり方でやりたいなと思っていますね。ＰＳのソフトで「ビブリボン」とか高度なことをやりながらアナログなタッチをやっていますよね。どうしても演出過多な３ＤＣＧをゲームで見慣れている人にとっては、そういうことやると地味だよなと感じると思います。僕の作風が地味ではないので「ビブリボン」のような方向に行くことはありませんけど、考え方は似ているといえるでしょう。ただ方向が違う、それだけです。

――確かに現在では、作り込まれた、リアルなCGスゴイっていうふうな認識はありますけどね。

所　ＣＧがリアリティを目指すことは悪いこととは思っていません。そういう方向性があるから技術の進歩がありますし。しかし、日本人て消費者文化という観点から、すぐに消費してしまうところがあるから、逆に一気に飽きる可能性もありますよね。ＣＧもあんまり同じようなものばかりがしつこく登場すると、なんか一気に冷めてしまうかもと思いますけど。その見る側の興味よりも、ＣＧの進歩は早ければ、飽きられる前にもっとすごい物を出し続けていければ、実写と同じ物が作れるところまではいくことはできるかもしれません。ただ、リアリティを追求できても、映画などで天才的な俳優が見せるあのリアリティをＣＧで出すには、また、天才的な表情を作り上げるＣＧアーティストが必要になっているわけですよね。どちらも天才が必要ということを考えると、リアリティを求める方向は、そんな簡単にはいかない気がします。映画でいうと人間がいるのは当たり前。CGではその当たり前までが大変なんです。そこから先も大変なのですが、その前段階ですでに大変な労力を使ってしまうのは、ちょっと問題があるのでは？　と今ＣＧをやっている人たちに対する問題提起としてありますけどね。たとえば、３ＤＣＧでかわいい女の子を作ったとします。３ＤＣＧで作るとなると、それをいかに自分なりにもっと美しく、可愛くしたいとモデリングに時間をかけるわけですね。それが、写真であれば、もう美しい女の子はいるんですよ目の前に。問題はそこから先の見せ方とか、表現する空間なのです。僕の場合は、表現そのものを磨くことを重要視して、技術的なことは、そういうことを専門にやる人に、いかに簡単にやるか考えてもらう。

――今ではパソコンのハードスペックが上がり、CGでもいろいろな作品が出てはきていますよね。

所　そうですね。以前は、結果を出すのに1カ月かかっていたものが、今は30分でわかりますから。そうなると、当然、思考錯誤に時間をかけることができます。だから個性という意味でも発展する気がしますよね。ただこの1、2年本当の意味で、「これは！」と驚く人を全然見ていないということはあります。唯一出てきたのが、美少女系の人たち。

――そのような自己表現や個性っていうものが、CGでもさらに重要視されていくと。

所　個性となると、もうちょっとCG技術の敷居が低くならないといけませんね。3DCGでも、髪の毛や唇の細かなディティールの皺とか、やろうと思えば、まだまだ緻密にできます。現段階では、そこまでいきつかせようとすると、ものすごい量の作業とモデリングデータが必要になりますよね。それらをもっと手軽に、万の人間がその技術を手にして使えるようにならないと、本当に個性的なものはできていかないでしょう。人間であれば、骨格みたいなものを決めて、人種を決めて、年齢を決めたら毛の生え方はこうであると……これぐらいの手軽さで、ぱっと人間を作っていけるようになれば、細かいこと、モデリング以外のことに簡単に目がいくようになるでしょう。今はまだＣＧモデリング師みたいな技術者がいて、ある程度リアリティのあるものができるという段階。これでは、まだまだ本当の意味で個性を求めるには、ほど遠いところにあるといえます。絵の世界では、誰でもパステルくらいは買えますし、手に持ったら持ったら絵を描けます。写真の世界もそうですね。そのへんの店に行けばカメラを売っていますし、フィルムもあります。それを使えば写





所氏の手がける PS版ソフト「眠ル繭」

写真家所氏とゲームライター新城氏が手がけるファンタジー3DダンジョンRPG。封じられた魔書の中に存在する悪夢のような世界を冒険する。3月16日アスミックエースより5,800円で発売予定。







CG表現に生きる人々 写真家・所幸則氏インタビュー

真は撮れるのです。その中で切磋琢磨して、カメラマンの個性を発揮して行くことになるわけですよ。対してCGの場合は、その前の段階のハードルが高いなと。だから優秀なCGの人はいつでも人材不足ですよね。

――でも究極的にはいきつけないことはないと。

所 そうですね。行きつけないことはないです。あと10年経てばいきつくところまでいけるでしょう。そこからがスタートという感じがします。誰もがやれるようになったその中で、個性について争えるようになるのかもしれません。また、現在では、世界を舞台に考えることができる世の中になってきています。30年前を考えたら、日本でイラストを書いたとしても、ほぼ100%の確率で日本人しか見ることはありせんでした。なおかつ売れていなかったら、その人の絵を知っている人が500人くらい、というレベルですよね。今は雑誌も多いし、マスコミもアーティストを取り上げる番組も多いですし。さらにインターネットでホームページを見ていると、いつのまにか世界中の人が見てくれているんですよ。イラストレーターです、丸くて可愛いイラスト描いていますといったことを書いておき、あちこちにリンクを張っていけば噂が噂を呼びますから。実際、僕にも外国からメールがきますし、ちゃんと個性さえあれば、世界が相手だと思えばなんとかなりますよ。よく、発表の場がないっていう人がいますが、それならホームページを作れよって思いますね。そのうえで仕事がこないようであれば、それは、それだけのものだったということです。

――きついですね。

所 ええ。しかし、本当に会いたい、仕事をしたいというのであれば、電話番号でもなんでも調べて連絡してきますよ。インターネットが普及する前には、ロンドンで買った写真集を見て、仕事をしたいと連絡してきたドイツ人がいました。こうなると、写真集を出せるまでの立場になっていないといけなくて、それはなかなか大変だとは思いますけど。そのドイツ人がロンドンで写真集を買って、僕の自宅まで電話をかけてくるといったことがあるのですから、世界中に発信するインターネットがあれば十分だと。

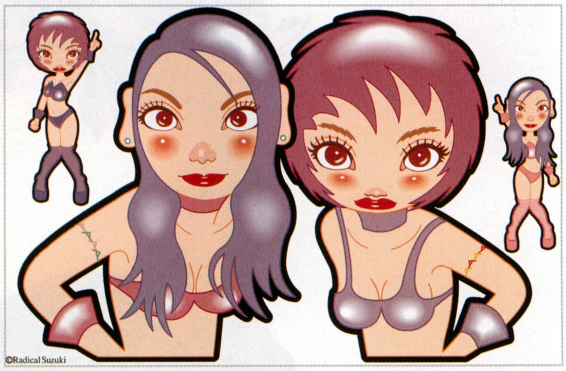
――技術的な進歩によって楽になったとはいえ、さらに高みが見えたというか。

所 僕は技術を磨こうというよりも、自分の個性のことを考えて日々過ごすほうが、楽しいと思っている人間なので。もちろん、それは僕ひとりの価値観で、一般的には違うのかもしれません。もしかしたら技術を修得することが楽しいっていう人もいるでしょう。最終的には、両方求める人がそれぞれいないとつまらないと思いますけどね。

CGクリエイターと表現とゲーム

ここで、現在CGクリエイターとして活動中の3人を紹介。それぞれCGという表現手段を使おうと思った理由、どのような表現すべくCGを使っているか、ゲームとの関係を持ちたいか、についてコメントをいただいた。









●ラジカル鈴木●

Q. CGという表現手段を使おうと思った理由は？
A.たまたま、絵を描いているのならやるべきだと、Macを奨められて。やっているうちに自分でも思いつかないものが出来そうだと思い始め、著しくスタイルも変化して、現在に至ります。
Q. 現在、どのようなことを表現すべくCGを使っていますか？
A. 新しいものを模索するにはCGは最適です。逆に何が表現できるかを探すのが楽しくもあり、やるべきことではないかと思います。それから、作品が無機質にならないように心掛けています。
Q. ゲームとの接点を持っていきたい（持ちたい）と思っていますか？
A. 思います。やはり作品の主役である、自分の創造したキャラクターが生き生きと動き出すには、ゲームというカタチは、アニメーションとともに、最適であると考えますので。

グラフィックシンセサイザー

Graphic Synthesizer

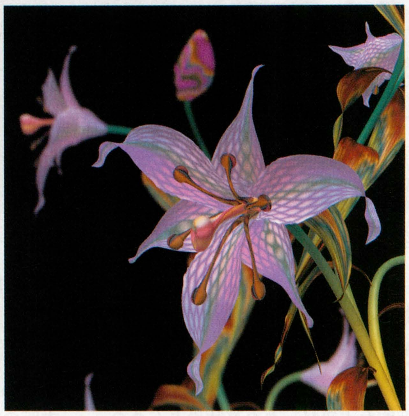


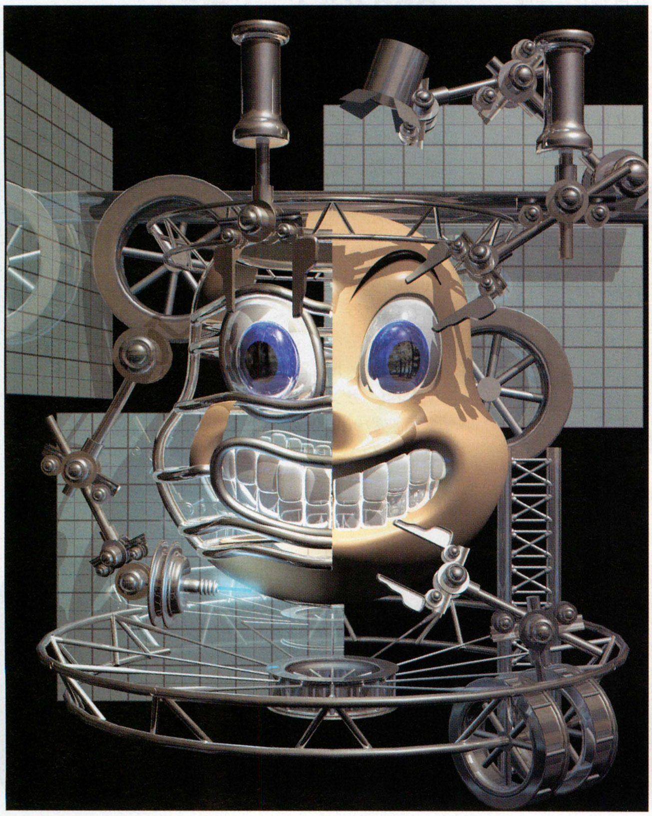
●北田信明●

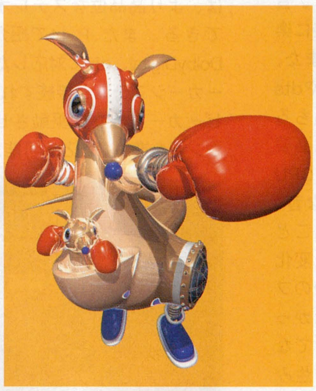
Q. CGという表現手段を使おうと思った理由は？
A. 新しモノ好きだったから。ひとことでいうと、そういうことなんですが、イメージした物をある程度思った通りに表現できるアプリケーションと、高速なCPUのパソコンが手の届く価格帯になったってことが、一番大きな理由かもしれません。それまでもCG、特に3DCGへの関心は高かったんですが、個人レベル買える環境が満足できるものではなかったので、本格的に使用するには至りませんでした。
Q. 現在、どのようなことを表現すべくCGを使っていますか？
A. ハードウェアが持っている許容範囲の限界を表現したいですね。リアルタイムシェーディングでどれだけ綺麗な絵を動かせるかについては、今後のマシンスペックの充実を待つしかないんですが、与えられた条件の中で、どれだけカクカクしてないモノを自在に動かせるようになるのかが、一番興味あります。
Q. ゲームとの接点を持っていきたい（持ちたい）と思っていますか？
A. 思いますね。ディスクで流通している既存のゲームだけでなく、ゲームを通してネットからイベントが配信されたり、あるいはゲーム自体が思考回路を持ったりとか、そんなことを考えるとゲームの未来像ってさまざまな可能性に溢れていると思います。そういった環境には常に接していたいと思いますし、何よりゲームって楽しいもの、楽しむものですから、いつまでも付き合っていきたいですね。













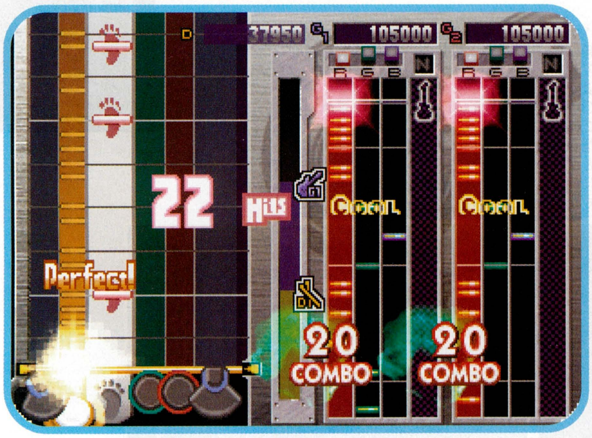
●梅地浩太郎●

Q. CGという表現手段を使おうと思った理由は？
A. 手を動かすことに惑わされず、クリエイティビティに集中できるから、というと聞こえはいいですがCGのほうが上手く描ける、というのが一番の理由です。ただ、自分はちょうどアナログとデジタルの端境期にいたので両面をいいとこどりできるのは幸せだと思います。
Q. 現在、どのようなことを表現すべくCGを使っていますか？
A. ＣＧの最大の利点であるマルチ出力をしていきたい、と思っています。具体的にはアニメーションなどで好きな音楽と融合できれば最高です。また、自分的な作品の方向性はフォトリアルなＣＧではないので良い意味でＣＧの匂いを意図的に残していきたいと思っています。
Q. ゲームとの接点を持っていきたい（持ちたい）と思っていますか？
A. 思っています。ゲームを通してアニメーション、性格付けなどを通したキャラクターデザインをしていきたい、と考えています。私はもともとゲーム会社出身なのですが、ゲームから離れて書籍や広告の仕事などをしているとゲームＣＧの面白さ、また限界なども見えてきました。ただ限界に関してはコンシューマのハードの性能も上がってきているので今後の差は縮まってくると思います。ただ、ゲーム制作費の高騰などで小さい規模ではゲームが作りにくくなっている今の状況は寂しく思っています。

PS2解体新書 第三部

SPU2+CPU

同時発音数48音 CD以上の音質



コナミのビーマニシリーズのように音（音楽）を楽しむゲームも多く登場。今後PS2でどのように音を使われるのだろうか。

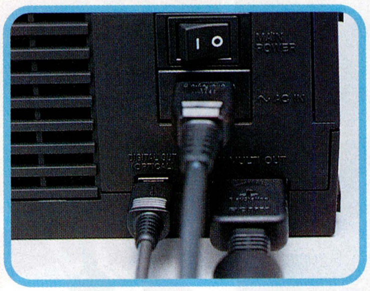
音ゲーの登場、DVDによる3D音響環境の普及。ここではPS2で表現できる音、そしてそれを楽しむ環境を見ていくことにする。

ゲームにおける音の変化

ゲーム機の性能も上がり、ある意味裏方であった音の存在もずいぶん変わってきた。それは、音質の向上だけでなく、音とゲームがより密接に楽しめる音ゲーの台頭に如実に現れている。また、DVDの登場に始まった、ドルビーデジタルやdtsによる音響環境の一般化にも注目したい。もちろん、PS2では、これらの環境を楽しむために必要なものは揃っている。さらに、PS2でメインCPUであるEEを使えば、いままで以上に多彩な音、ゲームにおける音楽環境を作ることができることだろう。いままでは、ゲームに合わせて曲を変化させるといっても、テンポを変えたり、多少のフレーズをアレンジすることぐらいしかできなかった。しかし、PS2では、音の質を変えるだけでなく、曲そのものを変化させ新たなフレーズを生み出したり、映像と曲とプレイヤーがリアルタイムに対話できる関係が求められるだろう。ただ確実なのは、これから音を感じる環境を作ることもゲームとして、より重要なものとなるということだ。

光出力でつながるAV機器

PS2には光出力端子が1基標準で実装されている。最近のオーディオ機器には安価なものでも光入力端子を持っているので、市販の光ケーブルを用いてPS2と接続すれば、より高品位なステレオサウンドが体感できる。また、P.44で紹介しているようなDolbyDigital、dtsに対応したAVアンプ、スピーカーシステムと接続すれば同時に6個のスピーカーを独立に駆動させた立体音響サラウンドを楽しむことも可能だ。



これからPS2に各社からヘッドフォンでもお手軽にリアルな音場が楽しめる製品が、続々登場するだろう。

PCMとソフトウェア音源

PS2の音源部は基本的にPSの音源部を正統的に進化させたイメージでEEやGSほどの劇的な変化はない。ただし、出力様式が一新されたことにより、ユーザー(プレイヤー)が体験できる音響表現はPSとは比べものにならないほど広がっている。

PCM

PS2の音源、AD(Adaptive Differential)PCM音源とはいってみれば通常の音声波形を時間領域で圧縮して取り扱うもので、少ないメモリでより多くのサウンドを鳴らすことができる。PS2では同時発音数が48音に高められている。

ソフトウェア3音源

EEもしくはSPU2+CPU側で波形データをソフトウェアレベルで処理して音楽や効果音を鳴らす音源。PS2ではハードウェア的に48音の同時発音が可能だが、ソフトウェア処理により発音数を増やすこともできるのだろう。

PS2がサポートするサンプリング周波数

PCM系音源では実質的に音質指標に値するのがサンプリング周波数だが、PS2のSPU2+CPUは44.1kHzと48kHzの2タイプをサポート。高音質が要求されない効果音については、これよりも低いサンプリング周波数のデータも取り扱うことも可能だ。なお、CDは一般に量子化ビット数16bit、サンプリング周波数44.1kHz、標準的なDVDビデオの音声は16bit、48kHzで記録されている。DVDビデオは規格としては量子化ビット数20bitや24bit、サンプリング周波数96kHzも定義されている。

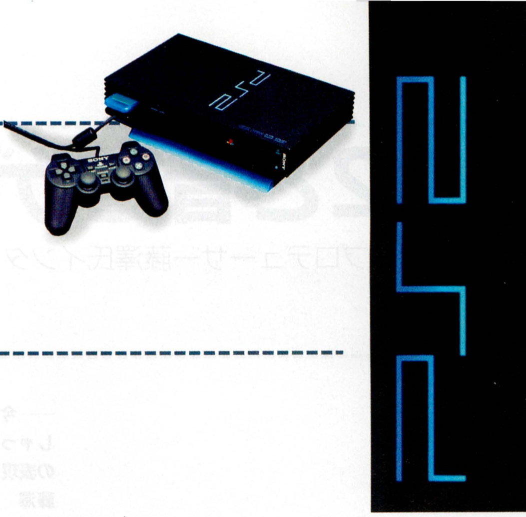


KEY WORD

■Dolbyサラウンド
現行はDVDビデオの標準音声形式。なお、一世代前のDolbyProLogic方式では通常のステレオ方式と互換性を取るために2CHにエンコードする形式を取っていた。このためチャンネルの独立性が乏しいという問題があったが、DolbyDigitalでは6個のスピーカーを個別に駆動する独立チャンネル方式を採用している。

■ソフトウェア音源
PCM音源で取り扱うデータはデジタルデータであるため、これをEE(CPU)側で処理することは容易だ。最終的に発音する仕組みはハードウェアで行うが、音声データをソフトウェアで処理する音源を広義でソフトウェア音源という。PS2のソフトウェア音源もその組み方によってはパソコンでいうところのウェーブテーブル音源やソフトウェアMIDI音源に相当する機能も実現可能と思われるので、PS2をMIDI音源にしたり、将来的にには音楽作曲ソフトも出てくるかもしれない。また、インターネットと連携させた通信カラオケも決して不可能ではないだろう。

■サンプリング周波数
アナログ信号をデジタル化する際の分解能のこと。たとえば音楽CDのサンプリング周波数44.1kHzで考えると、CDにはアナログの音声信号を1秒間に44,100個のデジタルデータに変換したデータが書き込まれていることになる。



エスピーユー2+シーピーユー

SPU2+CPU

Hard Spec of SPU2＋CPU

●同時発音数：ADPCM 48CH（SPU2）+ソフト音源数
●サンプリング周波数：44.1/48KHz

2スピーカーで実現する立体音響

●人間の耳のメカニズム

人間の耳は左右に合計2つある。2つしかないのに人間は鳴った音の位置(専門的には「定位」という)を判断したり、今自分がいる場所の空間の広さを判断できる。いってみれば入力情報が2つしかないのに人間は音を3次元的に感じることができるのである。

音は空間を走って人間の鼓膜を振動させるまでに反射、回折、透過、吸収といったさまざまなプロセスを経るが、こうした変形加工された音波形を脳が自動的に解析し、人間は「立体音響」を感じ取っている。

●仮想立体音響・その1

このメカニズムを分析、利用することで立体的な音響を作り出そうというのが、仮想立体音響と呼ばれるものだ。

もっとも基本的なものは音に対して音場空間情報を付加する方式。音は直接耳に耳に到着する「直接音」と、壁などに反射してから遅れて到達する「反射音」に分かれるが、この2つの音の関係は人間に「空間の広さ」という情報を知らしめる。

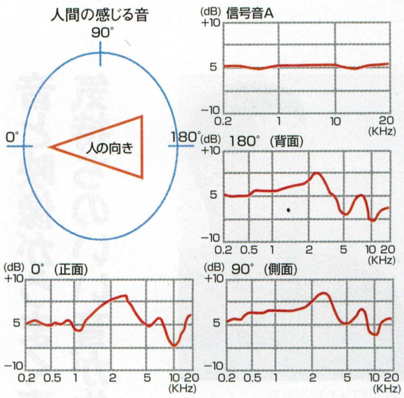
この効果を鳴らす音に対して波形処理を施すことができれば、擬似的に空間の広がりを演出することもできることになる。

PS2のSPU2にはこうしたエフェクト処理を行うことも十分可能であり、たとえばダンジョンの中では非常に音が響く残響効果を与える……といった表現も可能だろう。

●仮想立体音響・その2

人間の耳のラッパのように出っ張ったところは「耳殻」と呼ばれるが、これは集音性能を上げるためのものではない。後ろから来た音を遮り、鼓膜に到達するまでに位相を逆転させるような役割も果たしている。鳴った音が同じでも自分を取り囲む上下左右360度全方位の方角について、発音位置が違えば音波形は異なるのだ。

この波形の変形処理をインタラクティブに行えば、理論上は音をあらゆる位置に定位させることができる。たった2つのスピーカー、あるいはステレオヘッドフォンでも、後ろからレーザーを撃たれたりするような音響効果も可能になるわけだ。



PS2ではEEの演算能力とSPU2の両方を使えば、この演出も十分可能だろう。P.44で紹介しているMDR-DS5100のようなヘッドフォンで楽しむ仮想音源技術も蓄積されているため、こうした立体音響を効果的に利用したゲームも、いずれ出てくることだろう。

マルチスピーカーによる音響効果

いくら2つのスピーカーで立体音響が実現できるとはいっても、実は仮想音源技術の効果は完璧ではない。音を感じることにおいても、やはり個人差がありすべての人が等しく同じ環境とならならない場合があるのである。さらに設置する2つのスピーカーの位置や設置環境、ステレオヘッドフォンならば周波数特性の違い……といった問題からも完璧な方法とはいえないのである。そこで音響効果をより完璧にするために、スピーカーを複数使った立体音響も同時に提案されている。

●DolbyDigital(AC3)

PS2はDolbyDigitalと呼ばれる合計6個伸すピーカーを使った立体音響に対応している。このスピーカーの内訳は

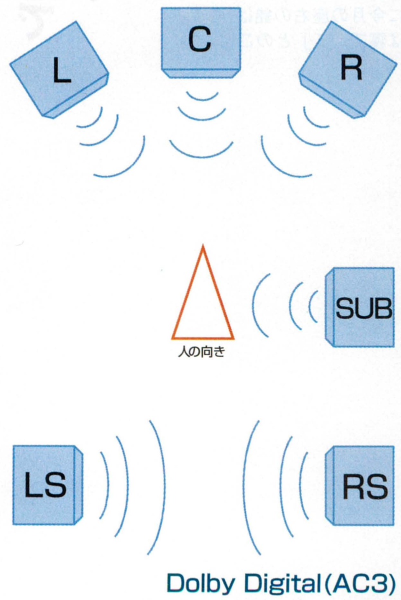
・前方ステレオ出力用の左右2個
・セリフ出力専用1個
・後方ステレオ出力用の左右2個
・効果音/重低音再生専用の1個
(いわゆるサブウーファー)

となっている。一般的な設置例は右図のとおりで、丁度聴者を取り囲むようにして設置する形になる。仮想的な立体音響とは異なり、実際に音に取り囲まれる形になるので完璧に全方向に音が定位する。セリフは左右にパンするよりも画面中央に常に定位させた方が音響心理学的に安定することから真ん中に設置。サブウーファーから出力される重低音は波長が長く定位感がほとんどないため、任意の位置に設置してよいことになっている。

●dts(Digital Theater System)

DolbyDigitalでは人間の聴覚に影響しないと判断される範囲内で情報量を間引くことにより元データの1/12にまで圧縮しているが、dtsでは1/4程度にまで圧縮率を抑えてあるため、より高音質な音響表現が可能となっている。また、劇場用映画はdtsでマスタリングされることが多く、「劇場用サウンドがそのまま家庭で楽しめる」というあたりにも人気があるようだ。

駆動するスピーカーの個数、チャンネル数はDolbyDigitalとまったく同一なので、体感的には大きな違いがあるわけではない。



Dolby Digital(AC3)

PS2と音とゲーム

SCEI制作部プロデューサー藤澤氏インタビュー

ゲームに欠かすことのできない音。ここでは、PS2でできる音の可能性、さらに、音そのものについてSCEIの音ゲーを贈り出した藤澤氏に聞いてみた。



（株）SCEI 制作本部
制作部 藤澤グループ
プロデューサー

藤澤 孝史氏

Fujisawa Takafumi

「パラッパラッパー」、「ビブリボン」などSCEIの音ゲーを数多くプロデュース。現在は、PS2用タイトル「Be On Edge（仮）」の制作に全力投球中。ちなみに今月の座右の銘は「果報は寝て待て」とのこと。

音と映像がうまく表現されることで気持ちのいい音が生まれるんです

――今までPSのゲームでずっと音を触っていらっしゃったと思うんですが、PS2でどれくらいの音の表現ができるのかお聞かせいただけますか。

藤澤　これはもうオープンになっている話なのでいいますが、PS2に搭載されているSPU2というチップだけ見ると、今のPSとそう変わらないんです。音そのものを格納するメモリが増えたり音数が増えてはいるんですけど、まあマイナーチェンジっていう色が強かったりするんですよ。もちろん、メモリが増えたからできることもあるんですけどね。PS2では、その音源チップじゃないところで音を扱うところを追求すると、またおもしろいかなって思います。それはスペック表だけ見ると音はここで出すんだなって思うんでしょうけど、そこ以外を使っても音は出せますんで。

――それは、EEを使ったりするということなのでしょうか。

藤澤　そうですね。EEを使ったり、もうひとつのR3000というかI/Oプロセッサですか。とりあえず周辺機器の入出力を行うデバイスを制御するチップであったり、ROMを制御するチップであったりしますけど。基本的に中身はPSのR3000なんで、それはそれでいろいろとやりがいのあるものではありますね。

――具体的には、それらを使ってどのようなことができるのでしょうか。

藤澤　ゲームの仕様とか無視して音だけに限った話をすると、音声認識とか音声合成なんかは当たり前にできますし、音そのものをクリエイとすることもできますね。逆にPS2では、いろいろできすぎちゃって困るんですよ。むしろ全体で何がやりたいのか考えてから、アーキテクチャを作らないと虻蜂取らずになってしまう、というのが実感ですね。音だけでなく、なにか1つのことを実現するのにも、いろいろな方法があるんです。それが音の場合でいうと音源チップを使わずに何かをするっていうことでもありますし。

――以前の攻殻機動隊でサウンドを担当されたときには、空間を考えた音を重視しているということをおっしゃられていましたが……。

藤澤　あのときは、BGMと敵が3Dっぽい処理がしてあり、敵が後ろに回り込んだときに、音も回り込むと気分が出るよねっという感じで、いろいろ音響に関してやったりしたんですけどね。

――そういったところから、「DEPTH」や「BEAT PLANET MUSIC」のような、ゲーム性と音を割といい位置関係にあるというか、等位置として持ってこようと思ったきっかけはどこにあるのでしょうか。

藤澤　なんか音って、どうしても制作プロセスの最後の最後になるじゃないですか。これは、ゲームに限らずそうなんですけどね。ムービーでも撮影をして、編集をして、キャスティングをして……ようやくそのあと音声の編集とかじゃないですか。すごくスケジュールの煽りを食らいやすいプロセスなんですよ。にもかかわらず、いついつゲームショウだから、いついつ発表だからとか、締め切りだけは変わらないんですよね。そういうところで、音をもっと川上に持ってきたいなとは思っていましたし、実際にいろいろやってはいました。「パラッパラッパー」では、松浦さんも、もともと音楽で飯食っている人だし、一緒に仕事をするうえでそのへんは近いものがあったりしてね。

――その「パラッパラッパー」での音楽とアクション性との融合させていますが、やはり音とリズムとアクションが非常に合うということですか。

藤澤　もともとあれは、松浦さんのアイディアなんですけどね。音楽の世界でサンプラーが80年代後半から出てきて、それが普及すると音楽の作り方が変わってきました。さらにシーケンサーが出てきてっていうところで、いろいろ周りが様変わりして新たに表現できる音っていうのがいろいろ出てきたんですよ。そのゲームじゃないところでは、ある意味技術革新はとっくに終わっていたりするんですけど、音そのものをもっとエンターテイメントに持ってきたのが「パラッパラッパー」だったんです。

――また、ゲームに関しての音作り、あくまでBGMとか効果音を作るうえで気をつけなければならない点というのを特にあげると。

藤澤　ディレクターとケンカしないこととか（笑）。まあ、最近では、直接現場にタッチせず、一歩引いているんですけど、割と現場のみんなに言っていることとして、まず企画に負けないことっていうのがありますね。それと企画に沿った音作り。これは、企画が変わればそれに対応する音も全部変わってしまうので、その企画に沿うかどうかをしっかり見極めろ、という話はよくします。ゲームのディレクターとか企画者って思い入れがあるじゃないですか。それが空回りしていることもあるんですけど、企画のいいところでいかに音楽がサポートできるかとかを考えるということです。さらに、音を作る人間として、ある瞬間音楽にイニシアティブを取らせたほうがいいとか、そういうアイデアの引き出しはたくさん持っていないと。やはり、普段から気をつけていないと、そういう話をしたときに出てこないですからね。ネタ自体は映画とかにたくさん転がってますし、日常の音にでも普段歩いているときにこういう音がするっていうことが、ハッとわからないとサウンドクリエイターとしては失格じゃないですかね。極端な話、非常階段を降りる音を聞いて、あっこれソの

エスピーユー2+シーピーユー

SPU2+CPU





パラッパラッパー

■SCEI■1996年12月6日発売■4,800円■対応機種：PS
ラップのリズムに合わせてボタンを押していくというシンプルなゲームシステムと、アメコミ調のコミカルな世界観が好評を博したリズムアクションゲーム。お手本となるフレーズに沿ったプレイ以外にも、プレイヤー自身が創意工夫を凝らしながらアドリブを加えることができるなど、プレイの幅が広く持たされているのが特徴。'99年には、ロックを題材にした続編の「ウンジャマ・ラミー」も発売された。



攻殻機動隊 ~GHOST IN THE SHELL~

■SCEI■1997年7月17日■5,800円■対応機種：PS
士郎正宗原作による同名のコミックを題材とした3Dアクションシューティング。プレイヤーはAI搭載ロボット“フチコマ”を操作して、テロリストを制圧していく。フィールド内を360゜自由自在に移動することが可能で、3Dならではのゲーム性を実現している。ゲーム中のサウンドや、デジタルアニメーションを用いたムービーパートなどでは、一流のクリエイターがスタッフとして多数参加しているのも特徴。

シャープ気味の音だって即座にわからないと、もしくはそういうところに耳が行かないとね。というか、いいクリエイターはほっといてもそういうところに耳がいくんですよ。それが実際に階段を降りる音を作ろうと思ったときに、知らず知らず引き出しから出てくるわけです。そういう日々のところに注意力をはらうことで、いろんなデータベースが蓄積されていくだろうし、あとは、そういうものを上手く引き出せるかどうかですね。

――あと、一般的に気持ちいい音、悪い音というのがあると思うのですが。

藤澤　そうですね、気持ち言い音の例としてJ-WAVEの音がありますね。あれって気持ちいいじゃないですか。そこには、多分それなりの方法論としてあるのでしょう。また、たとえばGT2なんかだとエンジン音はブワーンといってほしいし、その車からイメージされる音が聞こえると、聞く側は気持ちいいと感じるでしょう。車でいえば、うちのクリエイターがプリウスつまらないんですよって言っていたんです。確かに電気だし静かだよな、この後、電気自動車が増えたらつまらないんだろうなって。これはある意味気持ちよくないわけです。それと、音は再生するスピーカーで変わっちゃうんですよ。だから、制作側はこういうつもりで作っているんだけど、実際のゲームではそう聞こえないっていうことはよくあるんで、モニターテストはよくやってます。いくつかあるスピーカーでモニターするとか、始めから再生される環境を想定して、モニター用のスピーカーを用意しておいて、試してみるとかは、最低限やってます。あとは聞く側のそのときの気分しだいというのもあると思いますよ。

――3Dサウンドとかは、音響としての気持ちよさというのもありますよね。

藤澤　実は、3Dサウンドといっても、目をつぶって聞いたときに3Dに聞こえるものはあんまりないんですよ。うちでも疑似3Dプログラムを作ってブラインドテストを行ったりするんですけど、みんなまちまちなんです。結局、音は映像とシンクロしてなんぼなんで。特にゲームの場合はそこの調整具合でずいぶん変わってきたりします。そもそも、音って時間の中で変化していくものだから、効果音にしろ何にしろ、起承転結が短い30秒の中にもあるとか、演出の方法論っていうのがあるんですよ。その中で気持ちいい音っていうのが作られるんですけどね。単発で「これ気持ちいい」っていう音は、確かにあるかもしれないけどあんまりないですね。たまたま誰かの持っていたグラスが、床に落ちてパリンって割れたその瞬間の音がいいねっていう瞬間もあるにはあるけど、やはり映像とあいまって気持ちよくなるものですから。とはいえ、この映像と音をうまく見せる方法論が身についていないと表現できませんけど。

――その映像と音がいい意味で融合したのがパラッパですか。

藤澤　そうですね、あの世界観であの音楽が、ロドニーのキャラクターとよく合っています。だから気持ちいいっていうのはありますよね。

――最後に藤澤さんの目指している音というものがあれば、お聞かせ願いますか。

藤澤　そうですね。音って結構、人を引きこむきっかけになりやすいんですよね。街頭で無音のテレビがあっても誰も振り向かないですけど、誰かの叫び声がすれば振り向きますよね。極端な例ですけど、音を使って引きこめたら勝ちかなとは思いますね。BGMとしての音楽もそうで、映画の冒頭でいいイントロからぐいぐい引っ張っていくとか。それがたとえばスタッフロールが流れるだけでもね。007もイントロ聞いていると高揚してくるじゃないですか、そう言うようなものを作って行きたいと思っています。また具体的には、「Be On Edge（仮）」という、ちょと変わった音楽アクションゲームを制作中です。基本的には、ブロックが降ってきて、それがビートに合わせてはねたりするんですよ。その落ちてくるブロックを上手く合わせていくと音楽ができるというものです。ある種サンプリング遊びのようなことができるんですけど、百聞は一見にしかずというところでしょうか。実際に手に触れてほしいですね。もちろん、そこに、映像も上手く組み込んでいくと。いまの音楽業界でリミックスという、もともとある音源とかを切り貼りして、新しいのを作ったりとか、ミキサシングしたりする仕事があるんですけど、ゲームの感覚としてはそれに近いのかもしれませんね。それといっしょに、短いスパンでDJがターンテーブルを上手くつなぐと気持ちよかったりする感覚、そういうものも体験できるようなゲームにします。音のピースをつないでいくと、いつのまにかかっこよく気持ちいい音楽ができる。そんなゲームですね。期待してください。

音楽環境を構築する

PS2の光デジタル出力端子を有効に使うためのAV機器を目的別にセレクト。PS2で本格的な音楽環境を検討している人は、ぜひ参考にしてみてほしい。

PS2のポテンシャルを100%引き出すために

PS2が持つエンターテインメント能力のポテンシャルは、ただテレビに接続するだけでは100%発揮されるとはいえない。DVDビデオを再生した場合でも、ただテレビに映して見てるだけではちょっと綺麗なムービープレイヤーとしてしか活用していないことになるのだ。

PS2の潜在能力を100%引き出すにはどうすればいいのか。それはここで紹介する機器を接続することで実現される。

PS2はゲーム機としては世界で初めて光端子によるデジタルサウンド出力機能を実装しており、これを活用しなくては宝の持ち腐れなのである。それでは､このデジタルサウンド出力機能とは､いったい何をもたらすのだろうか。

デジタルでサウンドが出力されるのでデジタル入力対応のオーディオ機器に接続したときに「音質がいい」というのはもちろんのこと。PS2ではそれだけではなく「立体音響」を実現することができるのだ。

さて、この立体音響はどういった局面で活用できるかというと、まず初めにあげられるのが「DVDビデオの再生」ということになる。

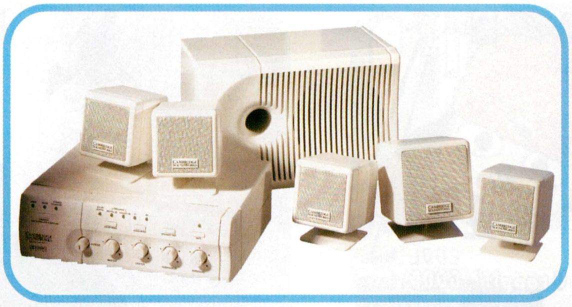
現在市販されているほとんどのハリウッド系洋画タイトルはDolbyDigital出力に対応しており、PS2はこの出力に標準で対応している。この出力を完璧に活用しようとするのならば､基本的にはDolbyDigitalをデコーダできるAVアンプと6個のスピーカーが必要になる。「とても高価で手が出ない」と思ってしまうかもしれないが、非常に安価なセットもあるので、予算や設置環境に応じて自分に適したものを選ぶといい。

まず体験したい人に

予算がないのであれば、DESKTOP THEATER 5.1のような安価なオールインワンセット。「設置するスペースが」というのであれば、SONY MDR-DS5100のようなヘッドフォンスタイルのバーチャルタイプを選べばOK。

本格的に楽しみたい人に

PS2を本格的なホームシアターの中核に据えたサウンドシステムを、というハイエンド志向のユーザーは予算に合わせて市販のAV機器を組み合わせるよう。デジタルサウンドさえ入力できれば問題はなく使える。



CREATIVE
DESK TOP THEATER5.1
標準価格34,800円

もともとはPC向けの製品で、実勢価格は2万円台になっているほど低価格。付属のAVアンプのデジタル入力端子は同軸タイプなのでPS2と接続するためには市販の光同軸変換アダプタが必要になる点に注意。

ドルビーデジタル格安セット

6個のスピーカーとDolbyDigitalデコーダーアンプがセットになった本格的ながらも低価格なセット。このクラスの製品はスピーカーも比較的コンパクトで設置場所もとらないのが特徴だ。使用しないときにはちょっとしたスペースでも片づけてしまうこともできるほどだ。ただし、安価でコンパクトとはいっても、ちゃんとすべてのチャンネルは独立で発音されるため、リアリティ溢れる音響空間を構築できる点は上級機と変わらない。



TEAC
PLS-75D
オープン価格

セットアップ簡単なサラウンドスピーカーとアンプのパッケージ。アンプ部の音声入力はDolbyDigitalとDTSといった5.1チャンネル外部入力に対応。



Canon Tech
AUDIO STORM5.1Theater
標準価格39,800円

セットに含まれるAVアンプには、この価格帯としては唯一光入力端子を備えているためPS2とダイレクトで接続できる。



SONY
MDR-DS5100
標準価格50,000円

AVアンプとワイヤレス・ヘッドフォン1個がセット。別売りのヘッドフォン(15,000円)は追加すれば同時に大勢が楽しめる。AVアンプ部は光入力端子を装備。さらにDolbyDigitalとdtsの両方のデコーダまで内蔵する。

ヘッドフォンで立体音響を楽しもう

「アパートやマンションなので大音量は出せない」「部屋が狭くてスピーカの設置ができない」「でも、立体音響は楽しみたい」そんな人にお勧めなのがこのヘッドフォン型サラウンドシステムだ。P.41で解説しているような2スピーカーで実現する立体音響技術が使われている。「使いたいときに使う」という、立体音響とカジュアルな接し方を可能にしてくれるタイプの製品だ。

エスピーユー2+シーピーユー

SPU2+CPU



スピーカーシステム

本格的にPS2でサラウンドサウンドシステムを構築してみたい人は、やはりスピーカーとAVアンプは個別に自分が納得したものを揃えたいと思うはずだ。DVDプレイヤー登場以来、サテライトスピーカー4個とセンタスピーカ、サヴウーファ、合計6個のスピーカーを1セットで販売するオーディオ機器メーカーは急増しているので選択の幅は非常に広い。ここでは、比較的安価なエントリクラス製品をピックアップしているが、高級なセットも出ている。

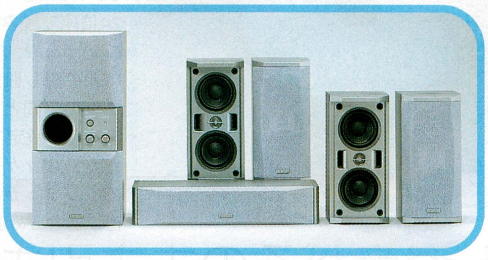


YAMAHA
NS-P300
標準価格39,800円

比較的コンパクトなスピーカーを1パッケージにまとめた低価格スピーカーセット。ヤマハ特有のリニアで指向性の高いサウンドが楽しめる。

DENON
SYSTEM11-S
トータル価格44,000円

サテライトとセンターに2ウェイスピーカを採用した本格志向。全スピーカ木製キャビネットで構成されている。色は好みに合わせて木目調とシルバー塗装の2タイプが選べる。



Pioneer
S-HS101
標準価格60,000円

横幅19cmの小型サブウーファとコンパクトな木製キャビネット採用のサテライトスピーカー5個(内1個はセンター向け)を1セットにした製品。



AVアンプ

PS2はゲーム機ながらDolbyDigital方式だけではなく、最新のサラウンドシステムであるdts方式にも対応している。PS2がデジタル出力する、そうしたデジタルサラウンドデータを理解(デコード)してスピーカーを駆動する装置がデジタルAVアンプという装置だ。dtsに対応したものはdtsのロゴが書かれているのでわかりやすいが、Dolbyに関してはDolbyProLogicとか単にDolbySurroundと記載されたものもあるので混乱しやすい。が、Dolby Digitalのロゴが書かれていなければ最新方式には対応していないことを意味するので購入の際には注意してほしい。



YAMAHA
DSP-R495
標準価格48,000円

DolbyDigitalデコーダーを内蔵した安価なAVアンプ。実勢販売価格は3万円台。光入力端子は2系統装備。また次世代オーディオ規格であるDVD-Audioにも対応している。

SONY
STR-V626
標準価格50,000円

dts、DolbyDigitalの両方のデコーダーを内蔵する本格モデルながら低価格を実現したモデル。光入力端子を装備しているのでPS2との接続性も問題なし。





YAMAHA
RP-U100
標準価格60,000円

PC向けに開発されたAVアンプだが、光入力端子を装備しておりPS2にも使える。なお、サラウンドはステレオスピーカーとサブウーファで実現するバーチャル方式を採用。FM/AMチューナー機能も搭載し、USB経由でPC上からさまざまなサウンドプロセッシングが楽しめる。PCもPS2も同時に接続したい欲張り派にお勧め。



YAMAHA
DSP-A595a
標準価格53,000円

DSP-R495にdtsデコーダー機能を付加したモデルと考えていい。もちろん光入力端子は2系統、DVD-Audioにも対応し、PS2とは問題なく接続可能。

PS2解体新書 第四部

I/O processor

外界へとつなぐ拡張性 PSとの互換性を実現したチップ

EEと並んでPS2のウリともいえる拡張性と互換性。その互換性を実現し、汎用性を持ったポートたちを制御するI/Oプロセッサを見ていく。



数々のデータ転送を行うポートたち。このポートの先には、限りない可能性と未来がつながっているのだ。

いままでの資産を継承しつつ未来の可能性を見せる

いままでのコンシューマゲーム機では、実現しえなかった互換性。PS2では、PSのメインチップそのものをI/Oプロセッサ（以下I/OP）として搭載し、不可能を可能にした。さて互換性にばかり目を奪われるかもしれないが、このI/OPが担う本来の役割は、本体機能を拡張できるUSB、i-Link、PCカードスロットを制御すること。いわゆる情報の入出力を担当しているのだ。実は互換性以上に偉いのが、これらのポートをサポートしている点。すでにPCの世界で広く普及しているものであり、つながる製品は幅広く用意されているのだ。ただ、本格的にこれらのポートが生きてくるのは、スタンドアローン（単体）での使用から、ネットワークへの対応が行われたとき。来年春以降、PS2に対応予定のスクウェアの「PlayOnline」構想、SCEIの「PlayStation.com」によってPS2の世界が一気に広がるのである。

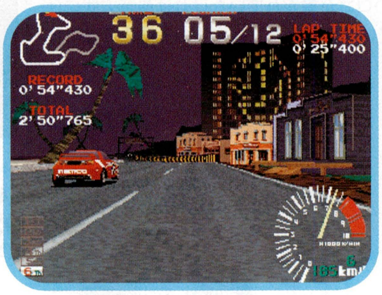
PSと110%の互換性を保つ!?


買い足しではない買い替えという安心感を、ユーザーに与えてくれた功績は大きいといえるだろう。

簡単にいうと、PSそのものをPS2の中に入れてしまうことで実現した下位互換性。ただ、表示関係はGSを通しているし、CD-ROMをアクセスするときは24倍速で読み込めるようになっている。ということで、実はPS2の隠し設定として、テクスチャの補間とロードスピードの高速化が設定できることが発覚。ただ、オマケ的なサポートなので、ソフトが動かなかったら素直にあきらめよう。

PSのソフト資産がそのまま引き継げる

PS2が発売されたはいいけど、やはりPS2らしいタイトルが揃うのは、もう少し先になることは確実。ついつい、新しいタイトルに目がいきがちだが、PSが登場してから5年間に蓄積されたPS用タイトルたちも忘れてはいけない。特に最近のPSタイトルは、作り込みもきちんと行っているものが多く完成度も高い。この機会にじっくり目を向けてみるのもいいだろう。



5年前の12月3日、PSハード同発タイトルとして話題を呼んだ初代「リッジレーサー」から……。



5月に発売予定のタイトル「ドラゴンクエストⅦ」まで、PS2でも遊べてしまうのは嬉しいかぎりだ。

デュアルショック2とPS2専用メモリーカード

いろいろな部分で拡張されたり強化されているPS2だが、プレイヤーとの接点となる新しいコントローラも、デュアルショック2（3月4日発売、3,500円）としてハードと同時に発売される。デュアルショックとの下位互換を保ちつつ、スタート、セレクトボタン以外のすべての入力に対してアナログ入力（段階を持った入力）を実現。もちろん、PS2上で動かしたPSソフトでも操作可能だ。

また、周辺機器でいえばメモリーカードも新大容量メモリーカードとなって新しく発売される。こちらもデュアルショック2と同じくハード同発、3,500円。容量が8MB（従来のメモリーカードの64倍）、転送速度も250倍となって、より使いやすくなった。これで、大きなセーブデータも躊躇なくできるようになったし、この容量を生かしてゲームどうしで、複雑なデータのやり取りも可能になるだろう。さらに、認証・暗号化技術「MagicGate」を採用し、ネットワーク化の折に発生する大切な個人データなどをきちんと保護できるようにもなっている。



アイ／オー プロセッサ

I/O processor



Hard Spec of I/O Processor

●CPUコア：PlayStation CPU
●クロック周波数：33.8/37.5MHz
●Sub-BUS：32ビット
●入出力：IEEE1394（I-Link）、USB
●通信ポート：PC-CARD（PCMCIA）で対応

USB、I-Linkでできること

拡張性を持ったUSBとI-linkだが、具体的にどのような仕様、可能性があるのか簡単に解説していこう。

▼USB

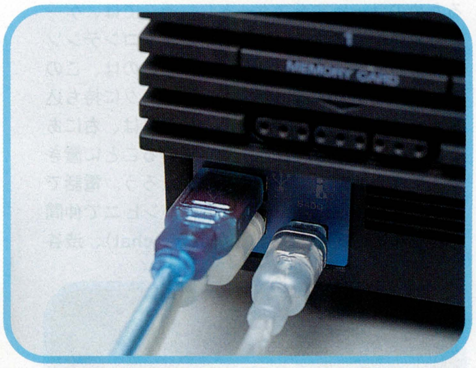
USB(Universal Serial BUS)は1.5Mbps、12Mbpsの転送速度を持つシリアルバスで、主に低中速機器の接続を想定して規格化された。PS2ではこの端子を標準で2基備えており、市販のUSBハブとよばれるUSB分岐機器と組み合わせることで最大で127機のデバイスを接続可能だ。

PS2ではISDN用のTA/DSU、モデム、キーボード、マウス、プリンタ、スキャナなどとの接続が考えられる。また、ビデオチャット用のCCDカメラ、マイクなどを接続すればビデオフォンなどの実現も可能なうえ、EEの演算パワーを持ってすれば音声認識技術、画像認識技術を使ったゲームなども実現可能だろう。

▼IEEE1394(iLINK)

IEEE1394は100Mbps、200Mbps、400Mbpsの高速な転送速度を持つ新世代シリアルバスだ。PS2には標準でこの端子を1基備えている。たった1基だが、最高で63機もの周辺装置を同時に接続することが可能だ。

もともとIEEE1394は中高速デバイスを接続するために規格化されたインターフェイスであるため、近い将来、PS2はハードディスク、光磁気ディスクのような大容量外部記憶装置と接続できる可能性大。また、VAIOやiMacのようなiLINK端子を備えたパソコンとの連動、実質上同種の接続端子であるDV端子を備えたデジタルビデオカメラからの画像入力という活用方法も見えてくる。



つながるものはすでにある。バリエーションもある。はたして、このポートに最初につながるものは？

PCカードスロットの先にあるもの

PS2にはTYPEIII対応のPCカードスロットを一基実装している。PCの世界では、システムバスを介さずにPCカードとビデオシステムやサウンドシステムとでデータをやりとりをする「ZVport」や、32bit高速バスで接続する「CardBus」といった規格が存在。PS2のスロットは、現在主流のごく普通の16ビットバスである。PS2では、このPCカードスロットを通信ポートとして、モデム、ネットワーク(Ethernet)といった通信デバイスの接続をメインに想定している。モデムカードを標準搭載しなかったのは、ネットワークへ対応したときに、利用者の通信回線に適した機器を選択できるように、という配慮も含んでいるのだろう。ただ、TYPEⅠ/Ⅱではなく、TYPEⅢという大きめのカードが挿入できるスロットを実装させたという点にも注目。TYPEⅢのPCカードといえば現在のところハードディスクしかない。背面に差すことを考えると、ネットワークカードを差しっぱなし、という線が現実的だが、スタンドアローンで使用するとすれば、大容量ストレージを接続しておいてもなんの問題もないだろう。



とりあえずは、通信ポートとして使われることが決まっているPCカードスロット（写真はイメージショット）。

KEY WORD

■bps
毎秒何ビットデータ転送できるかを表す単位。

■ISDN
デジタル通信網のことで、NTTは「INSネット」というサービス名でISDN通信網を一般提供している。64kbpsの転送速度でデジタル通信が行える。

■TA(ターミナルアダプタ)
デジタル回線であるISDNに電話機をはじめとした通信機器を接続するために信号変換を行う装置。

■DSU
ISDNに接続するための装置。電話線はDSUと接続され、TAへと接続される。TA/DSUを一体化した製品が多いため、ユーザーはあまり両者の存在を意識する必要はない。

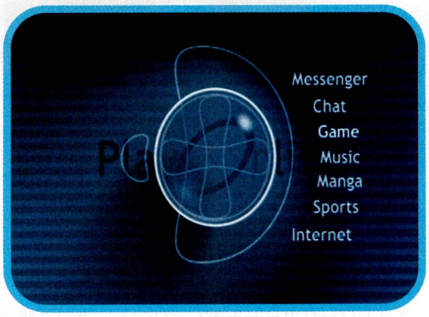
■PCカードスロット
名刺程度のサイズのカードにコンピュータ周辺機器を内蔵させたもの。その種類はさまざまで、データを記録するメモリカード的なもの、別の機器と接続するインターフェイス装置的なものなどがあり、主にノートPCなどの拡張手段として使用されている。それぞれのカードには専用のソフトウェアが必要であるため、既存のPCカードをPS2で使用するときには専用のソフトが必要となる。

■互換性
たとえばPS2でのみPSのソフトが動く場合は下位互換性、制限つきでPS2のソフトがPSで動く場合はPSとPS2は、上位互換性を持つという。PS2、PSともに同じソフトが動く場合は、完全互換性という言い方をする。

PlayOnlineが広げるPS2の世界

PS2製品発表時にアナウンスされた通信機能。その機能をサポートする具体的な構想をスクウェアが発表した。ここでは、「Play Online」がどのようなものかを見る。

2000年1月29日、パシフィコ横浜にて開催された「スクウェア ミレニアム」。抽選で10，000名のユーザーが招待されたイベントだが、そこでスクウェアの近未来、そして、初めてPS2のネットワーク対応を含めたエンターテインメント世界が具体的に明らかになった。それが、ここに紹介するスクウェアの「PlayOnline」構想。2001年春より、ネットワークエンターテイメント世界を作るためのサービスをスタートし、そこでは、ゲーム世界を中心に右に示したさまざまなコンテンツが利用可能になるという。おもしろいのは、このPlayOnlineがゲーム世界をネットワークに持ち込んだだけ、という点でないこと。これは、右にあるコンテンツを普段自分がやっていることに置き換えてみると非常にわかりやすいだろう。電話で連絡して（messenger）、近所のコンビニで仲間と待ち合わせて会話などしながら（chat）、渋谷



へ繰り出す（game）。また、暇な待ち時間には、マンガ雑誌（manga）を買って読んだり、移動中にはプレイヤーで音楽（music）を聞くこともあるだろう。まさに、PlayOnlineは日常体験している世界をネットワーク上でも可能にするのである。もちろん、日常生活そのものの環境を作るだけでなく、そこに、エンターテイメントの核としてゲーム持ち込み、あらゆる情報をゲームとリンクさせることで、さらに世界を広げられる可能性を持たせているのだ。

そして、この「PlayOnline」構想の中心となるのが、同社発売の人気RPG「ファイナルファンタジー」シリーズ。PlayOnlineがスタートする来春にリアルタイムで攻略情報の提供を行うなどを盛り込んだ「FF X」を発売、同夏には完全オンライン対応の「FF XI」も予定している。シリーズファンには非常に嬉しいかぎりだ。あとは、それぞれのコンテンツの充実、快適な通信環境がその時点で整備されていれば、さらにPS2の世界がおもしろくなっていくことだろう。

communication

messenger

メッセンジャー：概念的にはインターネット世界でのメールと同じもの。ごくごく日常のやりとりから、ゲームの情報交換など、PlayOnlineに参加しているメンバーどうしのコミュニケーションを自由に取ることができるようになっている。

共有

chat

チャット：チャットルームだけでなく、ゲーム中でも、リアルタイムに会話することも可能だ。仲間を検索して、メッセンジャーでメッセージを送り、ゲームの世界を移動して仲間のところへ向かう感じになる。

PlayOnlineに誰がいるか検索することも可能。ゲームの参加状況もすぐにわかる。

Play Online

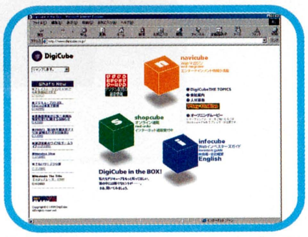
user

ユーザーは、PS2、もしくはPCから通信回線を通してPlayOnlineに参加する。

PS2でつながれたネットワークエンターテイメント

internet

PlayOnlineでは、独自展開するコンテンツを楽しむだけでなく、インターネットも専用のブラウザを用いて楽しむことができる。インターネット環境では、PS2の持つ3D技術や、インターフェイス技術を生かしたe-commerceサービス環境の実現を目指す。そのコンテンツを充実させる協力会社として、デジキューブの名前が挙がっている。



すでにデジキューブでは、ホームページ上でオンライン通販などのサービスを行っている。

デジキューブと協力

e-distribution　e-commerce

e-distribution（電子配信サービス）とe-commerce（電子商取引）。そこで必要なのは、当然配信するもの、売るものである。魅力あるさまざまなコンテンツ、商品を充実させるため、デジキューブとともに展開。

NTTコミュニケーションズと通信環境を実現

このPlayOnleの膨大なコンテンツを実現するためスクウェアは、すでにOCNというネットワークサービスを持つNTTコミュニケーションズをパートナーに選択した。インフラ整備は着々と進んでいるようだ。



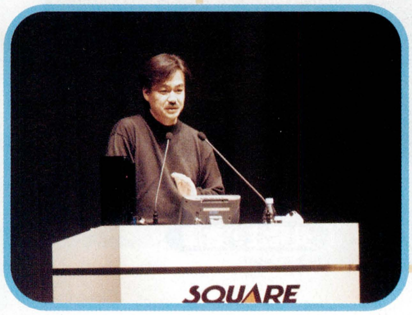
スクウェアとNTTコミュニケーションズが、がっちりと手を組んだ。



entertainment

game

ゲーム：PlayOnlineのメインコンテンツであり、ユーザーが参加することになるのもの。ネットワークという場を活かした非常に幅広いものとなるだろう。このゲームでは、その世界に入りっぱなしで、外界との接触が途絶えるということはなく、随時、左で紹介したように、PlayOnlineにいる仲間と集まるためにメッセージを送ったり、ゲーム世界の中でチャットをしながら情報交換を行うこともできるのだ。また、日常でちょっと席を外す感覚で下にあるようなコンテンツを楽しんだりすることも、可能となるようだ。



現実世界にいるような感覚で、ゲームの世界を楽しめる環境を作ると語るFFシリーズでお馴染みのPlayOnlineディレクター坂口氏。

music

ミュージック：PlayOnlineでの音楽コンテンツにavexが参加が決定。すでにインターネットでは音楽配信が始まっており、PlayOnline開始当初から本格的に、楽曲のビット配信が開始されることを予感させてくれる。新人アーティストのプロモーションとゲームがネット上で融合することもありえるのかも。また、音楽雑誌とも提携し、ヒットチャートといったランキングデータの提供も行われるという。

avexグループとの提携
楽曲の提供

音楽雑誌との提携
ヒットチャートなどのデータを共有

manga

マンガ：インターネット上で作品を発表したり、デジタルメディアですでに活躍している「スラムダンク」「バガボンド」の井上雄彦氏、さらに「サラリーマン金太郎」の本宮ひろ志氏が参加。特に本宮氏は、会場でデジタルネットワークには出版業界を打開する可能性があると語っていた。

sports

スポーツ：テレビ番組を見るかのように、リアルタイムでの情報提供、そして今までの試合結果や選手データなどのまとめたデータベースとして使えるようになるコンテンツだ。情報を楽しむだけでなく、それをゲームに反映できるようになるのが特徴。

ゲームデータの反映

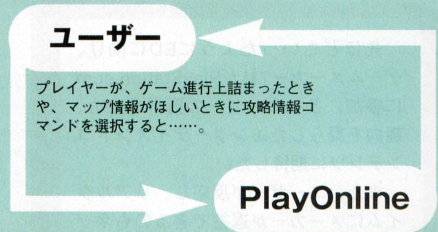
当日の試合結果、選手のデータを使ってゲームを遊ぶことができるようになるという。野球やサッカー、そしてモータースポーツなど、あらゆるものがゲームとリンクしていくようになるのだろう。

PlayOnlineとファイナル・ファンタジー（FF）シリーズ

PlayOnlineの中核となるゲームコンテンツ。どのスクウェア作品が気になるところだが、来春PlayOnlineがスタートするときにくるタイトルはやはり「FF」。まずは、PlayOnlineでのコミュニケーションや情報提供がそこで行われる。そして、2001年夏には、完全ネットワーク世界で遊べる「FF XI」が登場することになるという。

●ファイナル・ファンタジーX●

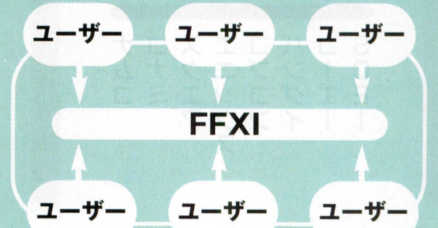
「X」では、基本的にスタンドアローン（PS2単体）で遊ぶ従来のスタイルとなる。PlayOnlineでは、攻略情報の提供、プレイヤーどうしのアイテムの交換などが行えるようになるという。



そのゲーム進行状況に応じた情報がプレイヤーへと伝わる。ゲームをより楽しませるための攻略情報がどうなるのか期待。

●ファイナル・ファンタジーXI●

完全にPlayOnline上で遊ぶFFシリーズ。仲間と攻略したり、NPC（サーバー）からの依頼をこなしながら自由にFF世界を冒険するようになるのだろう。



ネットワークを通して、いつでも好きなときにFF世界へ。いつ、誰とどのように遊ぶかはプレイヤーしだいだ。

いよいよスタート！ PlayStation.com

SCEIが電子配信サービスを最終目的に設立したプレイステーション・ドットコム・ジャパン。オープン当日の様子と、その概要をお伝えしていこう。

2000年2月18日、PlayStation.comが正式オープン。このページを運営しているのが、プレイステーション・ドットコム・ジャパン。PS＆PS2ソフト、PS2本体＆関連周辺機器商品を足がかりにしてEC（e-commers：電子商取引）を発展させ、さらにED（e-distibution：電子配信サービス）までも視野に入れてSCEIが設立した新会社だ。そして、より魅力的なECを実現するにあたって、セブン-イレブン・ジャパン、カルチュア・コンビニエンス・クラブ（TSUTAYA）、デジキューブ、ハピネットの流通関連企業4社と提携。これにより、クレジットカードによる支払い、直接配送のほか、セブン-イレブン、TSUTAYAなど店頭での支払が可能となる。つまり、ユーザーは、好きなときに注文、予約を行い、好きな場所、好きな時間で商品の受け取りが行えるようになっていくのだ。

オープン当日は、右ページにあるようにPS2本体＆対応ソフト、周辺機器のほか、DVDを販売。PS2の予約受け付けも初めて行われるとあって、予想以上の大盛況。あまりのアクセス数の多さに、サーバーがダウンするといったハプニングも起こってしまった。しかし、図らずも膨大な人間が同時に参加し、大量のデジタルデータが流れることになる今後のED本格稼動に向け、いい経験となったのかもしれない。

今後も魅力ある商品、販売経路の充実を目指してPlayStation.comは進むが、最終的な目標は、ゲーム・音楽・出版・映画・番組など各種エンターテイメント・コンテンツの充実を図ること。これには各ゲームメーカーの参加も決まっているので、PlayOnlineと同じく、今後、特に来春に予定されているPS2のネットワーク対応の楽しみがひとつ現実のものとなってきた。

PlayStation関係図



ハピネット 受発注・倉庫

EDの豊富なコンテンツへ向けゲームメーカー7社と提携

先ほどもいったようにEDに向け、ゲームメーカー7社がPlayStation.comに参加。各社ユーザーの獲得のため、趣向を凝らしたエンターテイメントコンテンツに期待したい。

また、ユーザーが反応し、リアルタイムにメーカーが返答できるのもネットワークの大きな利点のひとつ。ゲームメーカーの用意したコンテンツにきちんと反応することで、さらにPlayStation.comは、おもしろくなっていくことだろう。

コンテンツ・アライアンス

- ナムコ
- コナミ
- スクエア
- エニックス
- カプコン
- バンダイ
- コーエー
- SCEI

PlayStation.com

- Ps world
- Info/Event
- Shopping
  - おすすめ
  - カタログ
    - ソフト／ハード／周辺機器／キャラクターズ／DVD／カタログ検索
  - 予約コーナー
    - 発売日お届け／発売日以降お届け／Comming Soon
  - 新作情報
    - 今週の新作／新作一覧
  - ランキング
    - 週間ランキング／ジャンル別ランキング／歴代ランキング／予約ランキング／なんでもランキング
  - Shopping Q&A
    - ショッピングマニュアル／登録手続(登録手続、登録内容変更)／お問い合わせ先
- My page
- Support

PS2本体予約ができるため、とりあえず、メインとなるコンテンツとなっているShopping。このほかには、ユーザーの参加、ゲームを楽しむための各種情報、PS2に関する情報がぎっしり詰め込まれたPS Worldも必見。ソフト占いや掲示板、Q&Aなどユーザーが参加できる、さまざまなコンテンツが用意されている。

http//www.jp.playstation.com・・・

アイ／オー　プロセッサ

I/O processor





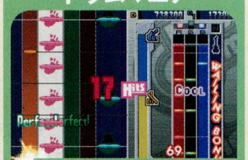
Shopping 2月18日オープン時

PlayStation2 soft

ここで、オープン時の商品たちを紹介。割引き販売が行われていることにちょっと驚き。なおソフトの価格は税抜、送料は別途かかるので注意。そして、現在は、クレジットカードのみの販売となっている。

リッジレーサーV

ナムコ　販売価格5,980円

ドラムマニア

コナミ　販売価格1,380円

決戦

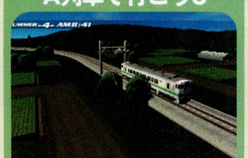
コーエー　販売価格6,350円

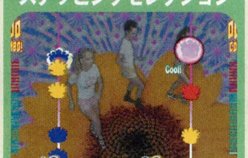
ストリートファイターEX3

カプコン　販売価格5,980円

ETERNAL RING

フロム・ソフトウェア　販売価格5,980円

A列車で行こう6

アートディンク　販売価格5,980円

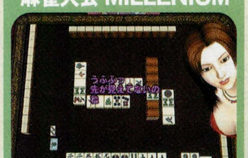
ステッピングセレクション

ジャレコ　販売価格5,980円

撞球 ビリヤードマスター

アスク　販売価格4,980円

森田将棋

悠久エンタープライゼス　販売価格5,980円

麻雀大会 MILLENIUM

コーエー　販売価格4,350円

DVD soft

- ●マトリックス コレクターズ
  ワーナーホームビデオ　販売価格8,800円
- ●タイタニック
  20世紀フォックス　販売価格4,280円
- ●ハムナプトラ
  ソニー・ピクチャーズエンタテインメント　販売価格3,420円
- ●恋に落ちたシェークスピア
  ソニー・ピクチャーズエンタテインメント　販売価格3,420円
- ●ユーガットメール
  ワーナーホームビデオ　販売価格2,480円
- ●カサブランカ
  ワーナーホームビデオ　販売価格1,980円

PS2.Accessories

- ●PlayStation2
  販売価格 38,800円
- ●デュアルショック2
  販売価格 3,150円
- ●PS2専用メモリーカード
  販売価格 3,150円
- ●PS2専用横置スタンド
  販売価格 900円
- ●PS2専用縦置スタンド
  販売価格 1,350円
- ●PS2専用コンポーネントAVケーブル
  販売価格 2,250円
- ●PS2専用マルチタップ
  販売価格 3,240円

PS2 解体新書 第五部

DVD

片面一層方式で4.7GBの大容量を持つメディア

PS2になって採用されたDVDメディア。ただ、高解像度の映像を楽しめるだけでなく、さまざまな目的に使用できるように設計された、メディアの魅力を見る。

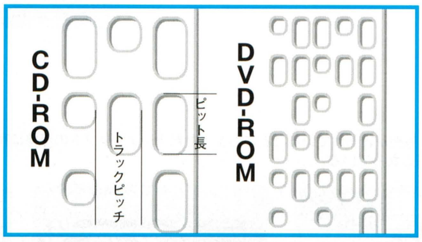


PS2では、専用ソフト、PSソフト、CDそしてDVDビデオが楽しめる。PS2は本格的なDVDビデオプレイヤー機能を備えているので、一度は映像の世界を楽しんでみよう。

多彩なジャンルを楽しめるDVD

PSが登場してCD-ROMが登場し、その容量を生かしたそれまでのROMカートリッジとは違うゲームが数多く登場することになった（特にそれまで容量の関係上不可能だった、動画映像主体のゲーム）。そして、PS2では、さらに大容量のメディアであるDVD-ROMをサポートされることに。これにより、映像面では、いままで不満だった画質が改善され、より高い画質で映像と3Dリアルタイム映像を融合させたゲームも楽しめることになるだろう。さらに、その大容量を生かして、PSで進化した以上のゲームを期待したい。また、DVDビデオが楽しめることも喜ばしいかぎり。DVDのおかげで、実に多彩なジャンルのエンターテイメントが楽しめることになったのだ。

格納する領域を区切るトラックピッチ、実際に情報を書き込む穴であるピット長が、DVDではCDに比べ1/2になっている。



DVDとは?

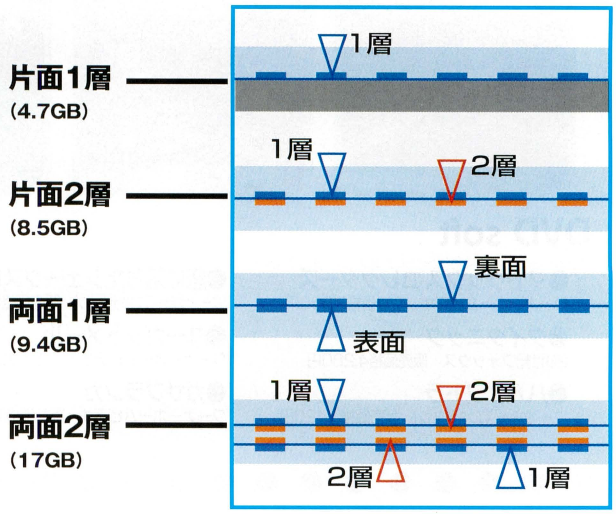
DVDはDigital Versatile Discの頭文字を取ったものだ。直訳すると「デジタル多目的ディスク」ということになる。当初は高画質で小型のデジタル映像を記録ディスクとして開発されていたため、Digital Video Discと解釈されていたが、その大容量性をデジタルコンテンツを記録するためにも活用しようと策定が進み、現在のようなDVDファミリーが形成された。

DVDの特長はなんといってもその大容量性にある。CD-ROMに比べ、トラックピッチ、ピット長はCDの約半分になっており、これが7倍以上もの記録容量を実現させた。データ転送速度（≒読み込み速度）は約9倍に高められており、CD-ROMよりも単位時間あたりに、より多くのデータが読み込めるようになっている。なお、PS2は4倍速ドライブを採用している。

	DVD-ROM（1倍速）	CD-ROM（1倍速）
記録容量	4.7GB	650MB
セクタサイズ（バイト）	2048	2048
データ転送速度（KB/sec）	1400	150
LaserDiode波長（nm）	635　650	780
変調方式	8/16modulation	EFM
エラー訂正機構	RS Product Code	CIRC
最小データピット長（μm）	0.4	0.87
トラックピッチ（μm）	0.74	1.6
ディスクの厚さ（mm）	0.6	1.2

4タイプあるDVD

DVDファミリーには現在、読み書き可能な「DVD-RAM」、「DVD+RW」、書き込み可能な「DVD-R」、動画像を記録した「DVD-Video」、音楽を記録した「DVD-Audio」、データを記録した「DVD-ROM」といったものがある。PS2のソフトはCD-ROMあるいはDVD-ROMで供給されるが、DVDビデオプレイヤーとしての機能も持つため、DVDビデオの再生も可能になっている。上記のうち読み出し専用メディアであるDVD-Video、DVD-Audio、DVD-ROMはさらにメディアの構造の違いで4タイプが用意されている。ディスク片面のみに記録した片面一層（4.7GB）、片面に二面記録させて倍近い容量を実現させた片面二層（8.5GB）、裏面にも同様に記録させた両面一層（9.4GB）、両面二層（17GB）の4タイプ。PS2搭載のDVD-ROMドライブはこのすべてのメディアに対応する（両面メディアはユーザーがその都度裏返す必要がある）。



ディーブイディー



Digital Versatile Disc

DVDビデオの仕様

EEには、「MPEG2」と呼ばれるDVDビデオに記録された圧縮動画像を再生するための支援機能が実装されているため、PS2では特に別の機器やソフトを買い足すことなく本体だけでDVDビデオを再生することが可能だ。単なるPS2のおまけ機能としてではなく、専用DVDプレイヤーとまったく同等、あるいはそれ以上の機能を有している。PS2さえあればDVDプレイヤーは要らない……といってもいいくらいだ。

また、DVDビデオのタイトルによっては、映像を複数のアングルで撮影したものをリアルタイムに切り換えて楽しめるマルチアングル機能、ユーザーの選択でストーリーを分岐させることができるマルチストーリー機能に対応したものもある。PS2はDVDビデオ再生中にコントローラを操作することで、こうしたDVDビデオの特殊機能のほぼすべてを利用することができるプレイヤーがソフトウェアで提供される。

画質

PS2はゲーム機でありながら、高級DVDプレイヤーが実装するコンポーネント映像出力機能を持っている（ケーブルはオプション）。これはDVDビデオに記録されている色差映像信号をダイレクトに出力する機能であるため、その画質は極めて高いのだ。また、PS2はRGB出力も可能であるため、民生用としては世界初のRGB映像出力に対応したDVD機器ということになる。

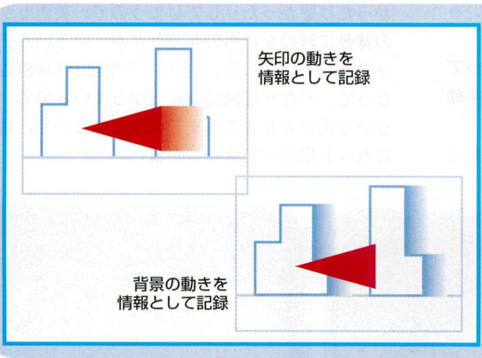
インタラクティブ機能

DVDビデオには最大8カ国の言語の音声が記録されており、また、字幕については最大32カ国語を切り換えて表示させることができる。レーザーディスク(LD)では記録音声によってパッケージが分かれていたり、字幕が映像に焼き込まれてしまっていたが、DVDビデオではこれらの情報が独立に記録されているため、ユーザーがいつでも自由に組み合わせて映像を楽しめるのだ。

Digital Versatile Disc

サウンド

PS2はDVDビデオの標準サウンドシステムである「DolbyDigital(AC3)」のほか、映画「ジュラシックパーク」で採用されて以来、アメリカの劇場で対応劇場が急増中の最新サラウンドサウンドシステム「dts」にも対応している。PS2はこうしたデジタルサウンドを光出力端子でデジタル出力する機能を標準で備えており、p.44で紹介しているような周辺機器と接続することで家庭で劇場さながらの大迫力音響が楽しめる。



DVDビデオを支えるMPEG2とは？

DVDビデオを支える基本技術に「MPEG2」というものがある。これは映像を高画質に圧縮する技術なのだが、いったい、どういうものなのだろうか。

・フレーム相関圧縮

動画像は文字通り動きのある映像だが、画面全体がまるっきり違ってしまうようなことはまずあり得ない。

たとえば「車が目の前を走り去る」というシーンを考えよう。カメラが固定して撮影されていれば、動いているのは車だけで背景は動かない。逆に車を追うようにカメラを動かした場合は、今度は車は画面の真ん中に位置し、背景は横に流れることになる。前者の場合は「車が動いている」という情報を中心に記録すればいいし、後者は「背景が流れている」という情報を圧縮すればいい。こうしたMPEG2では「動き推定」技術を使って映像を効果的に圧縮している。

・可変ビットレート

動画像というものはシーンによって動きの度合いがさまざまだ。アクションシーンは動きが激しいが、会話シーンはほとんど画面は動かない。そこでシーンによって情報量を増やしたり減らしたりすることで使用する記録容量を無駄なく使うことができる。MPEG2ではこうした工夫も導入されている。

・その他

人間の目は映像の色成分よりも輝度(明るさ)成分のほうを敏感に感じるため、映像の色成分の情報は多少減らしている。また、動画像の場合、細かい模様や激しい明暗の境界などは目立ちにくい。こうした成分は映像を周波数領域に変換してみると高周波成分として現れるため、こうした情報をカットする工夫もデジタルデータ化するときに同時に行われている。

KEY WORD

■リージョンコード(リージョナルコード)

DVDビデオには海賊版防止と、興行権保護の見地から再生区域を制限する機構が組み込まれている。たとえばアメリカはリージョンコード1、日本はリージョンコード2が割り当てられており、プレイヤー(PS2)側とソフト側のリージョンコードが一致しないとそのソフトは再生できないようになっている。よって基本的に外国のDVDビデオは再生できないと考えたほうがいい。ただ、CDにはリージョンコードがないため外国のものでもPS2で再生できるし、DVDビデオの中にはリージョンフリーと呼ばれる再生区域を制限しないソフトもある。

■パレンタルコントロール

DVDビデオにはパレンタルロックと呼ばれる視聴者制限機構が組み込まれている。暴力的な内容や静的描写を含んだコンテンツなどを保護者が子供に対して見せたくない場合にプレイヤー側にそうしたタイトルの再生を禁止させることができる。PS2にもこの機構が搭載されている。なお、現在流通しているDVDビデオには右のようなパレンタルコードが設定されている。

コード	機能
G	一般向け
PG	保護者同伴を奨励
PG-13	13歳以下には保護者同伴を奨励
R	17歳以下には保護者同伴を奨励
NC-17	成人向け(17歳以下には再生禁止)

DVDとØSTORY

ØSTORY制作者インタビュー

DVDという大容量のメディアを使う苦労、PS2での状況。実際にDVDを使って映像主体ながらインタラクティブ性をふんだんに盛り込んだ「ØSTORY」制作者に聞く。

「ØSTORY」
■エニックス
■シネマアクティブ
■今春発売予定
■7,800円（DVD-ROM2枚組）
■1P
■対応周辺機器未定
■CREATOR DATA プロデューサー/宮川洋紀
■http://www.enix.co.jp/
■http://www.genet.co.jp/



(株)ゼネラル・エンタテイメント
宮川洋紀氏
Miyagawa Hironori

「ØSTORY」プロデューサー。PS版「ALIVE」など実写ゲームを手がけ、そのノウハウも持っていたが、限られた撮影期間の中で、すべてのことをこなすのはかなりきつかったとのこと。また制作中は日々、膨大な分岐によるシナリオ管理に忙殺されたとか。

**実写とゲームの融合を無理なく
いろいろなことができるでしょう**

——まずは、DVDを使うということで、大量の映像データを管理されていくうえでの難しさが、どこにあるかというところをお願いします。

宮川　これは難しさというよりも、もう根気しかないと思います。それは、フローが膨大になるのと、前回経験した「ALIVE」以上に尺（映像の長さ）が増えていますので。それでもDVD-ROM2枚に入りきらないため、切ったんですね。容量としては、CD-ROMでいうと14枚組です。ただMPEG2になったので、同じデータ容量でも、以前よりかなりクオリティが上がっています。

——画面1枚あたりのデータ容量が同じでも、クオリティー自体は全然違うものであると。

宮川　そうですね。

——撮影自体、フローに沿ってきっちりやらなきゃいけない部分がありますよね。

宮川　フローどおりにいかないことも多かったですね。撮影中に役者さんが演技すると、おかしかったりするところもあるので、そういうときはその場で変えます。あとはフローどおりに撮れていないものをどうゲームに生かすか、そういう後処理をしなければならないことはあります。

——映像を滑らかに再生するときの苦労は？

宮川　DVDの特徴として、細切れのムービーファイルというものが、連続してデータとして焼かれている場合は、シークが速いんです。市販されているDVDビデオも、長い1本のムービーがデータとして入っているわけではなく、短く切られているようですね。

——場面場面によって画像圧縮レートが変わってくると思うのですが、やはりそういうものを手動で処理していくものなのでしょうか。

宮川　それは、一気に映像をエンコードしてしまったあとの処理ですね。データの大きさの上限を変えてあげたり、フィルターを絵の特性に合わせて変えてあげたりしたほうが、画面の圧縮効率は上がりますので。それはカットによってはやるときもあるということです。

——PSであれば、単純に色数を削るとか……。

宮川　逆にそれぐらいしかできないということもありますが、PSであれば最初からぼかしフィルターをかけてしまうという方法もあります。前回の「ALIVE」では、美術セットの線によって圧縮がよかったり悪かったりしてしまうので、美術セットの背景に線のないものを使うとか、いろいろチェックをしていました。しかし、PS2ではMPEG2になって、かなり圧縮効率が上がっているので、そういう細やかなところまでは気にしないで、自由にセット撮影ができましたね。

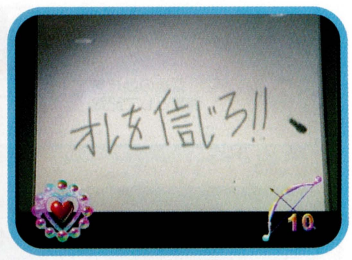
「ØSTORY」での映像分岐のイメージ



「ØSTORY」では、直接プレイヤーのアクションによって分岐したり、それまでの行動（愛情値）によって、さまざまな映像（ストーリー）を楽しめる。さらにミニゲームの結果で映像が変わったり、細かいところも作り込んである。







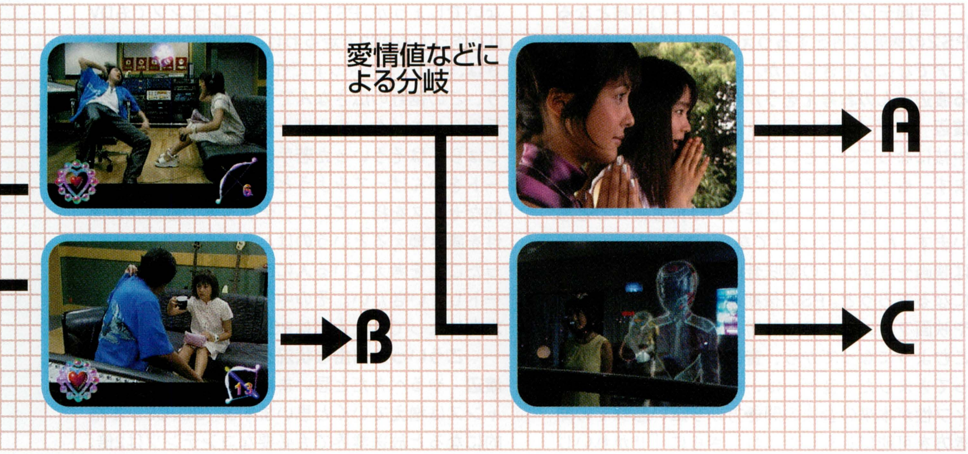
プレイヤーはゲームの主人公となって、ヒロインのリナに語りかける。PS2の性能、DVDというメディアによって、実現した実写ならではのシステムの数々。リアルタイムでリナの心の中を覗くことができる「心の矢」などにより、プレイヤーは傍観者ではなく、積極的に物語へ参加することができる。

事故で幽体となってしまった主人公とアイドル歌手リナが「真実の愛」を見つけるため、心を通わせていくラブストーリー。滑らかに流れる実写動画にプレイヤーが働きかけることで、リアルタイムに展開が変わっていく。

デジタルバーサタイルディスク

Digital Versatile Disc





――**MPEG2データを展開するIPU（イメージプロセッサユニット）は、独立してデータを展開するのでしょうか。**

宮川　完全にIPUがつかさどって、メインCPUのほうに影響がないということはないようです。やはりそれなりにメインCPUのパワーが取られてしまうところはあります。

――**PS2でDVDにある映像データを再生する場合、いったんメモリ上に展開するのでしょうか。**

宮川　ええ、やはりいったんポリゴンに映像を張って展開しています。ゲームでは、スプライトとかポリゴン系の合成が同時に行われるとき、一度映像データを切り取って、ほかのデータと同じように張って合成しています。それを1/60秒で1回ずつやっています。

――**直接出力されるより、映像へ自由に手が加えられてやりやすいといえば非常にやりやすいと。**

宮川　そうですね。高クオリティのほかのデータと組み合わせたりといったことがPSのときはできませんでした。さらに推奨が32,000色でしたから、そうすると実写などの映像を流すとマッハバンド（色数を落としたときに発生する縞模様）が出てしまったんですけど、PS2では、さらにフルカラーでいろいろなことをやって展開するパフォーマンスが出せます。実写ゲームをやるのに非常に自由な演出が許されるようになりました。

――**ゲームでは640×480ドットのハイレゾモードを使っているようですが。動画を流すというのであれば、ローレゾ（320×240ドット）でも十分見れますよね。**

宮川　とはいえ、やはりテレビ画面に出せるハイレゾの画像でいきたいという思いがありました。ただ映像の下をカットしていますよね。これはデータ容量の問題もありますけど、DVD-ROM2枚組に収めるために、アングル的にも少し横長でいこうと。ちょうどじゃまにならない場所にインターフェイスを乗っけられるという利点もあり、このようなゲーム画面にしてあります。

――**画質を落とさずなんとかしようと？**

宮川　皆さんPS2になって見られるDVD映像には期待していますからね。

――**横長の画面というとワイドテレビに対応しているのではないか？　とついつい期待してしまうのですが。**

宮川　本作では、そこまではしていません。これは、今後の状況しだいですね。

――**これから、高解像度になるほどV-RAMの容量が4MBでは足りないでは、と不安なのですが。**

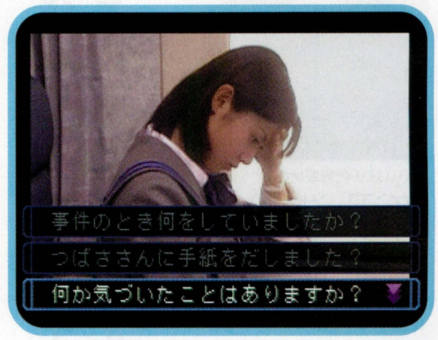
宮川　ほかのことをやろうとすると結構大変かなと思います。常時V-RAMにすべてのデータを置けないでしょうから、もうリアルタイムにメインメモリのほうから持ってきてはV-RAMのほうを消去していくような方法を取るしかないですね。限界まで使ってしまうと。

――**最後にDVDメディアを使って、これから先、作りたいものがあれば、お聞かせいただけますか。**

宮川　先ほどお話したように、PS2になって映像にいろんなことをやってもいいくらいの処理ができるようになりました。ですから背景はムービーでガンガン動き、こちらでポリゴンキャラがガンガン動くといった、いろいろなことが試せて行けるようになります。実写ゲームと今までのゲームの融合を無理なくできるので、今後いろいろな演出アイディアが出てくるのではないでしょうか。

――**次の作品も実写系で？**

宮川　そうですね実写でやっていきたいですね。GEとしては、これからも実写ならではのゲームのポテンシャルを出していきたいとは思います。



ユーラシアエクスプレス殺人事件

■エニックス ■'98年11月26日発売
■6,800円（CD-ROM4枚組）■対応機種：PS
ユーラシア大陸を横断する超特急内で発生した殺人事件の謎を描く、シネマ感覚のアドベンチャーゲーム。事件現場の雰囲気や登場人物との会話など、インタラクティブな映像を通して疑似体験できるようになっている。宮川氏の作品ではないが、PSでの実写ゲームの代表作といえる作品だ。



ALIVE

■ゼネラル・エンタテイメント ■'98年8月6日発売
■6,800円（CD-ROM3枚組）■対応機種：PS
ゲームはすべてが安全システムで管理された、西暦2020年の未来都市で起こった事件を発端に始まる。プレイヤーは、事件の殺人犯に仕立て上げられたアツコとともに、リアルタイムで流れる映像世界へ埋没する。インターネット上でもWeb CHINEMAとして公開され話題を呼んだ作品でもある。

今、DVDに注目する理由(わけ)

GTV渡辺浩弐氏インタビュー

DVDビデオの再生。PS2のウリのひとつでもあるが、ここでは、メディア自体にスポットを当て、なにができるのか、どのような世界があるのかを渡辺氏に聞いた。



(株) GTV 代表取締役

渡辺 浩弐氏

Watanabe Kozy

ハイテク・カルチャーを中心としたメディアを中心に作家、ゲームクリエイターとして活躍中。早稲田大学人間科学部/教育学部・非常勤講師としても活動。

デジタルメディアのクリエイターのためにDVDを通してその入口を作っていきたい

——今回デジタルエンタテイメントの中核となるPS2の機能説明をするうえで、DVDというメディアでなにができるのか。メディア自体に注目する渡辺さんのお考えをうかがいたいのですが。

渡辺　まず、PS2がデジタルエンタテイメントの中核になっていくという捉え方は、正しいと思います。もちろんここでまだまだゲームは進化するし、ゲーム機としての意味合いは持ち続けると思います。ただ、それだけでなく、PS2では、たとえば映画や音楽などの意味合いまで変化させるものになるだろうと。PSの後期あたりから音楽ファンや映画ファンとかの一般層までをゲーム機が取りこむようになってから、音楽の聞き方などが変わってきました。音ゲーは、ゲームのインタラクティブ性が本来の音楽の聞き方から広い意味での聞き方を可能にしましたよね。さらに「せがれいじり」みたいなCGの見せ方とか、「やるドラ」みたいなアニメの見せ方が出てきたことに象徴されるようなムーブメントが、PS2上ではもっと本格的になっていくでしょうね。簡単にいってしまうと、自分の手で触れる、干渉できるそんな映像・音響表現のことです。ちょっと極端な表現ですが、最終形としては音楽にしても映画にしても、最も幅の広い環境がPS2にあって、その一部分が映画館で上映されたり放送されたりすることになるかもしれません。たとえば映画の場合、今までは映画館用に作られていて、それをビデオに落とすといった状況だったんですけれども、それらのさらに上流にPS2が出現するわけです。オリジナルコンテンツはPS2のために作ります、こういえるだけのインパクトのある機械でしょう。現段階では、ゲーム世代のクリエイターのための近未来のステージとしてPS2が見えているわけです。ただし、今のところはソフト作りに対するシステムの敷居がまだちょっと高すぎる感じがあります。ですから今はまずDVDでインディーズ的に作ってみるのもいいのではと。デジタル環境としてDVDの機能を使いこなしてみることは、新しい映像表現を考えるきっかけになると思います。それで、ゲームと映像との境界線が見えると思うんですよね。D'sガレージに作品を送ってきてくれるような若いCG作家の才能は、従来のテレビやビデオといったメディア上ではなかなか100%は伝えきれない気がしているわけです。ただ、そういう作家にDVDや、PS2に対応したソフトを作らせることを考えていくと、完成形が見えてくると思うんです。僕の役割としてはその入口を作らなくてはいけないかなと。とりあえず、DVD機能を想定して作ってみて、その中でゲームとしての機能を持たせる方向性が見えた段階でPS2にしていく。そういった作業がPS2が本格化するまでの助走期間にはいいんじゃないでしょうか。PSでもネットコンテンツでもDVDで作ってもPS2で走るわけです。PS2のおもしろさは、どのフォーマットで作ってもかまわないという、この裾野の広さなんです。だから映画の進化系のクリエイターの入口として使いやすい。僕もしばらくはそういった若手のクリエイターのサポートをがんばってみようと思っています。ゲーム的なセンスを持っていて、デジタルの画面上に感性を置き換えるというのはどういう意味か、といったことを考えている人にDVDの環境などをサポートしていきたい。その中でゲームとしての大作志向になってきた人にはPS2を提案すると。

——こういった自由な状況を生かして……。

渡辺　やるべきだと思いますね。世の中的にもチャンスは増えていくと思いますよ。BS、CSが本格的になると放送業界でも必要なコンテンツは2倍、3倍になっていくでしょう。そこにデジタル放送を活かした新しいコンテンツをも仕込めるはずです。また、今のビデオレンタル店でもメディアがDVDになるだけで、棚のスペースが大量に余るんですよ。非常にアナログなことなんですけど、そこでもチャンスはあるわけです。ネットワーク上でも、そこでしか遊べない大量のタイトルが必要になるはずです。そういう場所へ向けてどんどんやっていかなきゃならない。今までのコンテンツをただデジタル化すればいい、だから映画作品や音楽作品をいっぱい持っている会社が強いという思い込みがあるようですが、それは間違いです。これからは、まったく新しい概念でものを作っていくことを考えなくてはいけないんです。若いミュージシャンやCGクリエイターと話しているとその発想に感心させられることが多いので、そのへんに期待したいですね。

——やはり、それは表現の場をクリエイターたちが求め続けていると。

渡辺　そうですね。たとえば書籍や映画館といった旧来のインフラに不満を感じている人が多いんですよ。たとえば、3Dで作ったCGを見せるときには、2Dのイメージに落とさなければいけないことに違和感を感じている人たち。そういった人たちと仕事をしたいなと感じますね。最終的にPS2やドリームキャストが1000万台普及したら、そこで自由にできると思うんです。しかし、DVD市場はすぐに立ち上がるから、待ってないでガンガン作りましょうということです。とりあえず、DVDを使って、遊べる、触れる映画や音楽を作りましょうと。これは別に難しいことではなくて、ビデオでポーズや早送りをするものの延長線上ですよね。ビデオというのも実はインタラクティブにものになっているといえるし、さらにコントローラのようなメディアが出てきたらどうなるのかと。

渡辺浩弐WORKS

連載:「SPA!」(扶桑社)、「週刊ファミ通」(アスキー)、「BURRN!」(シンコーミュージック)、「読売新聞」(読売新聞社) などで小説、評論、エッセイを連載中。書籍:「1999年のゲーム・キッズ」(アスペクト/幻冬舎刊)、「マザー・ハッカー」(アスペクト/幻冬舎刊)、「デジタルな神様」(アスペクト刊)、「BLACK OUT」(幻冬舎刊)、「2000年のゲーム・キッズ」(アスペクト刊)、「アンドロメディア」(幻冬舎/幻冬舎文庫刊)、「夢ビデオ」(アスペクト刊)、「バーチャル・アイドル・クラブ」(アスペクト刊)、「2999年のゲーム・キッズ」(アスペクト刊)
テレビ:デジタルクリエイター発掘番組「D'sガレージ21」(テレビ朝日系・水曜25:00〜) レギュラー出演中

ディーブイディー

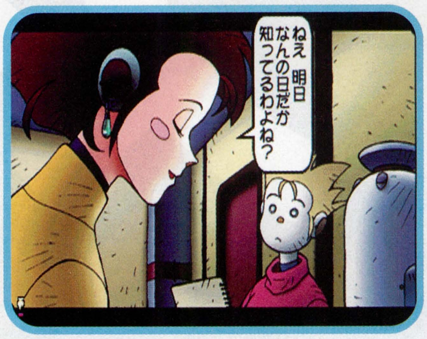
Digital Versatile Disc





ゲーム情報DVDマガジン「Gpara DVD Magazine」

毎月の新作ソフト全タイトルの動画掲載を目標とした、月刊ゲーム情報マガジンとして4月末より刊行予定（創刊0号は春の東京ゲームショウで無料配布予定）。現段階では、映像情報を中心にしたもののようだが、インタビューにあったとおり、雑誌としての発展以上に豊富なコンテンツを盛り込める可能性を秘めているものであるといえるだろう。
※画面は開発中のものです。



PlayStation COMIC 2999年のゲーム・キッズ

1998年12月23日にSCEIより発売。渡辺氏が原作、プロデュースを担当。人工物で構成された機械都市を舞台に、工場労働者シカを中心にして夢と現実が交差する不思議な物語が展開する。

――ユーザーが参加するというだけで、かなり作り方も変わりますしね。

渡辺　映画では1つのシーンを何秒写すかといったことに作家性があったんですよね。そう撮られたらそう見るしかない。映画館の暗闇ではそれに従うしかなかったし、それが映画というメディアの気持ちよさだった。ところがビデオではすでに、ユーザーが見たいところだけを見たいだけ見られるようになっているわけです。DVDの場合は、こういうインタラクションに作家性を含められるんです。実際に僕の事務所でもDVDのツールを入れてみてからそういうことがわかってきて、これはおもしろいなと。それでも限界はあるので、それがはっきり見えたらPS2の環境へと移行すればいいわけです。今はとにかく手探りでも作ってみないと。過去の資産をDVDにしていけばもうかるじゃないか、という考えが間違いなんだ、ということをクリエイター側から作品で証明していかないと。DVDの本当の魅力を現すのは、従来の大作ソフトの移植ではなくて、これから作られるソフトなんです。それはPSの後期に見られたような先鋭的なソフトや、あるいはD'sガレージに出ているような若いCGクリエイターの作品の中にヒントがあるんです。だから本当はテレビ局にしてもゲームメーカーにしても、できあがったコンテンツをいかに獲得するかではなくて、クリエイターを発掘してプロデュースするところから始めないといけないんですよね。彼らがどんなことをやりたいのか、潜在的に思っていることを聞くことで、放送のシステムとかゲームのシステムみたいなものも見えてくると思うんですよ。

――とはいえ、まだ本当に具体的に何ができるかわからない部分はありますよね。

渡辺　そうなんです。ただ、DVDの機能を使うだけでも結構すごいことができますよ。工夫すれば映像をリアルタイムでコントロールしたり、あるいはセーブ機能を別の方法で代用したりなんてこともできますよ。かなり叩きがいのあるメディアですよね。それに飽き足りなくなってPS2に移るというのが健全なんですよね。

――実際にGTVとしてもDVDマガジンを立ち上げるということですが。

渡辺　やってみないことには、どういうものがどういうところで売れるかわからない部分もあるので、ゲームやCGアニメなどデジタル系のソフトの情報をDVDにパッケージして、月刊で出していきます。新作ソフトの情報源としてだけでなく、若いデジタル系クリエイターの活動の場としても機能させたいと考えています。ここでスポットをあてた作品がヒットしていったり、ここで注目されたクリエイターが次にオリジナルの大作を作ったり、といった流れが理想的ですね。最終的には、アーティストをサポートする形でインディーズのDVDレーベルを作りたいですね。

――そこからクリエイターの映像とかゲームライクなものとかを増やしていくと。

渡辺　さらにPS2への対応まで考えてはいますよ。



「2999年のゲーム・キッズ短編集／聖人プログラム」（アスペクト刊）

2999年……文明がずっと進み続けてすべてのことがかなってしまった「究極の未来」に起こる事件の数々を描いた短編34本を収録。3月4日、PS2の発売日と同じ日にアスペクト社から1,200円で発売予定だ。

Sony Computer Entertainment Design Style

ソニコンスタイル

Play Station Mark
© Sony Computer Entertainment Inc.

プレイステーション2の デザインにまつわるハナシをひとつ

いつもソニコンが世の中に送り出す「造りモノ」は独特の香りを漂わせている。シャープで優しくてカッコ良くて持っててうれしいデザイン。頼れる兄貴のようでフワフワの妹のようで生意気な甥っ子のようで一緒にいると楽しくなってくるスタイル。どうしていつも惹かれるんだろう？ カタチ？ イロ？ サイズ？ たぶん、全部が脳みそを刺激するからだ。プレイステーション2はみんながイメージしていたポップでソフトなイメージとは180°違う、黒くてスタイリッシュな雰囲気でその姿を現した。オーディオ機器みたいな落ち着きを持ったデザインに戸惑いを感じたユーザーもいたハズ。ソニコンがプレイステーション2で提示したかったスタイルって？ そのデザインで主張したかったことって？ ここではドンドンとスタイルを提案しつづけるデザイナー・後藤禎祐氏に話を聞いてみた。





Play Station 2
Dimensions:301mm(W)×178mm(H)×78mm(D)
Weight:2.1Kg
Suggested Retail Price(Japan):¥39800



長く使っていただけるようなデザインを——

——今現在どのようなお仕事をされていますか？

後藤　今はPS2の仕事に専念している状態です。デザイン自体は一段落しているので、制作現場である工場へ出向いたりしています。PS2の仕事に突入する前は、PS関連やパソコンのVAIO関連もデザインしていたんですけれども……。

——PS2のデザインでは、具体的にどの部分のデザインを手がけられたのでしょうか？

後藤　本体のデザインをはじめとして、デュアルショック2、メモリーカード、PlayStaiton2のロゴ、さらに本体に押印されているPS2のロゴなどをデザインしました。

——実際にPS2のデザインをされる過程では、作りたいもののイメージから入ったのか、物理的な面から入ったのかについて聞かせてください。

後藤　こういうものを作ろうという意味でいうと非常に漠然としたいい方になるんですけれども、まだ今のような形ができていない時点で、SCEの社長である久多良木さんからPS2のデザインは、PSとは全然違うものにしようというお話があったんです。デザインを始めた当初は、僕の方でも多少の迷いがありました。私の中で、PSのデザインはある意味完成されたものだと思っていましたから。

ソニコンスタイル.とは…

プレイステーションが産声を上げたとき、ソニコンスタイルも世に現れた。主張しすぎないプロダクトデザイン、斬新なソフトラインアップ、戦略的なTVCFの放映とそれまでになかったセンスの連続にやられてしまったソニコン信者は数かぎりない。

親元ソニーのカラーを引き継ぎながら独自の世界を開拓、今や親元を凌がんばかりの勢いでドンドン新たなスタイルを掲示しつづけるソニコン。プレイステーションのロゴマークは90年代後半を象徴するひとつのシンボルになったとも言えるだろう。街中のショップでフツウのお姉さんがメモリーカードを手に取りレジに向かう姿も珍しくなくなった。フツウにみんながリラックスできるソニコンスタイル。〝TVゲーム″という言葉がそれまでに抱えていた「暗くて」「寂しい」イメージを完全に払拭したソニコンはプレイステーション2でもっともっと楽しくてうれしいことを企んでいる。



Play Station & DUAL SHOCK
プレイステーション本体とデュアルショック
現在販売されているもの。デュアルショック標準装備はもちろんのこと、サウンドスコープ機能も搭載されている。
価格15,000円

ソニコンスタイル

スタイルをつくった男 後藤禎祐

2月某日。都内SCEI社屋にてインタビューは敢行された。少し緊張した面持ちをし、後藤氏が登場。聞きたいことはいくらでもあるのに、こちらまで緊張してきてしまった。「じゃぁ、お願いします」と後藤氏はにっこり。その笑顔で一気に緊張がほぐれた。「それでは――」。

ただ、昨年行われたいろいろな発表会に参加させていただいて、PS2とはこういうものであるというのを見て、だんだんイメージをわかせていったんです。話だけではイメージしにくかった部分がありましたので、これはとてもいい機会だったと思っています。そこで私が感じたのは、PS2はゲームだけに固執するものではなく、実在のエンタテインメントマシンとして、さまざまなメディアを通じて、新しいことができる機械なんだということでした。これこそがSCEIの考え方でもあり、私たちのやりたいことなんです。それを考慮に入れると、今あるPSのデザインのままでは表現できる範囲が狭いかなと。〝やりたいこと〟というのが見た目からわかるようにしなければならないということは常々考えていましたから。そうしてデザインをしていくなかで今ある形になってきました。ちなみに、もう皆さんご存知かと思いますが、PS2のイメージは、宇宙・地球・そして水です。これは、私たちのやりたいことと、PS2というハードの持つ無限の可能性が限りなく広い宇宙を連想させたんです。

SCEIらしさというのを表現するのは難しかった

――ゲーム機やエンタテインメント機のデザインは、AV機器のデザインとはまったく異なるものだと思いますが、新しいカテゴリーに挑戦されるときに意識していたことはどんなことでしたか？

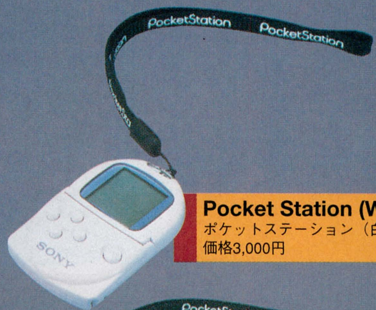
後藤　もちろん新しいカテゴリーという意識はありました。よくソニーらしさという表現を聞きますがそれを形にするのは難しいんです。PSをデザインするにあたっても、まずSCEIらしさを表現することを考えました。その結果できたのが、あの形だったんです。シンプルなデザインならユーザーの方々にも長く使っていただけるかなぁって。今までいくつものAV製品をデザインしてきましたが、5年も市場に出ている製品ってないんですよ。これはデザイナーとしては非常に残念なことなんです。しかし、テクノロジーの世界は日進月歩で進化しいきますから、当然それに合わせて商品の中身を変えていきますよね。そういう中で、当然デザインも変わってくるんです。だから、実際にAV機器はどんどんデザインが変わっていきます。その一方で、幸いにしてPSは5年間デザインを変えずにきています。半年やそこらで色や形を変えることは一切していません。例外的なところで、コントローラが進化したということはありますが、デザインテイストは一切変わらずです。

――それは、変える必要がないと判断されたからなのでしょうか？

後藤　我々の意識として、元々製品としてのクオリティが高い物が作れれば販売期間は関係ないということもありましたし、フォーマットとして変わらないことが一番ですから。ですから、特に変える必要がなかったんです。この5年強、皆さんにPSをかわいがっていただき、とても光栄です。また、私自身にとってもPS関連の仕事では得るものが多かったと思っています。PSの後にVAIOのデザインをしていて思ったのは、できるだけいいものを出してそれを長く親しんで使っていただこうということです。パソコンという中身の進化が激しいところでも、外見がしっかりできていれば、中身を変えるだけも満足していただけるのではと思うんですよ。自分でもよくいうんですが、買ったあとすぐに新商品が発売されて、しかもデザインも大幅に変わっちゃうとガッカリしちゃうじゃないですか。やはり、デザインが変わらないで中身が変わったというのであれば、最初に買ったお客さんも納得していただけるし、逆に早く買ってより長く楽しんでいただけるかなと。デザインというのは、一度作ったものをあとから前に使ったお客さんがバージョンアップするということはできませんからね。一番最初のものを長く使っていただけるようなデザインを作るように心がけています。

ごとうていゆう

1977年4月にソニー(株)に入社後、AV機器やアメリカ向け市場TVやリヤプロジェクターのデザインを数多く手がける。カラーTV「キララバッソ」などの担当を経てプレイステーションのデザイン開発を行うようになる。その後はパソコンの「VAIO」シリーズ、デュアルショック、ポケットステーションを次々と発表。デザイナーとして多忙の毎日を送るなか、プレイステーション2という難題に挑む。





DUAL SHOCK
デュアルショック
価格3,300円

グレー(SCPH-1200)

ダイアモンドブラック
(SCPH-1200 B)

エメラルド
(SCPH-1200 GI)

スモークグレー
(SCPH-1200 BI)

Pocket Station (White)
ポケットステーション（白）
価格3,000円





Long Neck Holder
ロングストラップ
価格650円



ホワイト
(SCPH-1200 W)

アイランドブルー
(SCPH-1200 L)

クリスタル
(SCPH-1200 C)

Pocket Station (Crystal)
ポケットステーション（クリスタル）
価格3,000円

ソニコンスタイル

ハードの持つ無限の可能性が限りなく広い宇宙を連想させた

そうはいっても、いいデザインができなければ、短期間で引っ込めちゃうものですが。そうならないように、お客様に長い間自分がデザインしたものを使っていただくためにも、できるだけそういうレベルものを作っていきたいなと思っています。ですから、今回のPS2もまさにそういう思いで、デザインしました。これから何年続くかわからないですけど、最低でも5、6年は使っていただけるようなデザインにしたつもりです。そして、3月4日にPS2が発売されて市場に出回るようになれば、そこでプレイステーションに新しい顔が加わり、広がったことになります。PSがなくなってPS2に変わるのではなく、足されて広がるのです。これは今までのゲーム機と大きく違う大事件だと思っています。

自分の描いていたイメージに非常に近いものです

――実際に製品を作り上げて行く過程で、コストやスペースといった様々なデザイン上の制約があったと思いますが、自分の中のデザインイメージと実際の制約とはどのようにすり合わせていったのでしょうか？ 聞かせてください。

後藤　PSとPS2で随分本体の中身が違います。さすが5年間かけて進歩してたなと思わせるような性能とスペックを持っているわけです。それだけに、いろいろな電気部品が詰まっています。今回のものは、たくさんの部品をいかにコンパクトに見せるか、と言うことに随分試行錯誤を重ねましたね。やはりあれだけのクオリティの映像を表現するためには、どうしてもある程度の大きさの筐体といいますか、箱が必要になってくるんです。デザインをするにあたって、設計の方といろいろと話をさせていただきました。その時点では、PS2はもっともっと大きなものだったんですよ。でも、それから日々開発に携わっている皆さんの努力でどんどん小さくなっていったというわけです……。ですが、今回できあがったPS2は、私の描いていたイメージに非常に近い形が完成したと断言できます。ですから非常に私も満足しています。実際に使用されるユーザーの方々にもそう思っていただけるといいのですが。

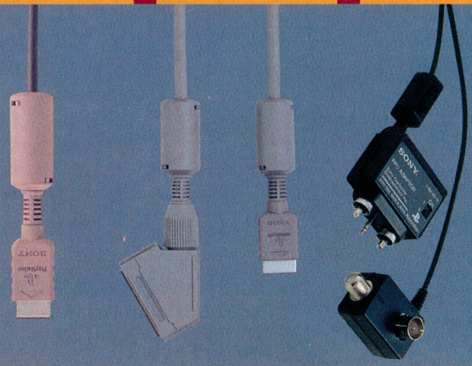
――PS2ではフロントローディングが採用されていますが、そうされた理由を聞かせてください。

後藤　フロントローディングは、前からやりたかったことの1つだったんです。ただ、トレイや前面パネル、そしてモーターなどの部品が増えることによって、コストが少々上がってしまうかもしれませんよね。でもどうしても実現させたかった……。なぜなら、トップローディングにこだわっていると、部品は少なくてすみますが、見た目がPSと似たような物になってしまうと思ったんです。こうなってしまうと、久多良木社長がお話していた「今までにないものを」というものからはずれてしまいます。けれどもフロントローディングにすることによっていろいろな可能性が出てきます。今回は、それを大切にしていきたいと思ったんです。また、縦置きのデザインをやってみたいというのも理由の1つになりますね。縦置きを実現させるためには、フロントローディングかスロットインしか無理ですから。そこで、今回はフロントローディングでいこうとなったわけなんです。でもそうしたことによって、デザインはここまで変わるというのを提示できたような気がします。どうでしょうか？　それに、フロントローディングは安全面でも優れているんです。DVDというメディアは非常に高速で回転してますから、もしトップローディングだと、何かの拍子に蓋が開いてしまい、皆さんがケガをする可能性があるんです。もちろん正常でしたら、蓋が開くと停止するように設計されてますが、ブレーキが故障していて開いてしまうと、回転しているものがむき出しになるんですよ。その点、フロントローディングは、DISCを入れボタンを押せば中に入りますから、安全ですよね。出てくるときも必ず止まって出てきますから。このことからも、フロントローディングが、デ

Confront Cable
対戦ケーブル
価格1,500円

RGB Cable
RGBケーブル
価格2,500円

RFU Unit
RFUユニット
価格2,500円



Controller
コントローラ
デュアルショックが標準装備となる前に同梱されていたもの。



Controller (2M Cable)
コントローラ（2Mケーブル）
価格2,500円



Memory Card
メモリーカード　価格1,800円

過去、お得な3本パックやシーズン限定版などさまざまなタイプが発売されたが、現在発売されているのは、ここで紹介しているタイプのものとなる。



クリスタル (SCPH-1020 C)	レモンイエロー (SCPH-1020 YI)	ホワイト (SCPH-1020 W)	キャンディーオレンジ (SCPH-1020 D)	チェリーレッド (SCPH-1020 RI)	グレー (SCPH-1020 H)	ブラック (SCPH-1020 B)	エメラルド (SCPH-1020 GI)	アイランドブルー (SCPH-1020 L)	スモークグレー (SCPH-1020 BI)



ザイン・安全という両面を兼ね備えてると判断しました。

「今までにないもの」を作れと言われていました

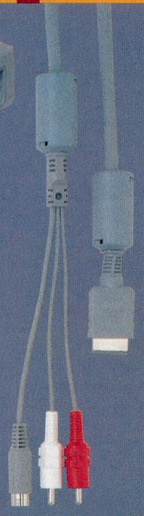
——PS2が現在の形になるまでに、いろいろ試行錯誤されたと思いますが、具体的にはどんなデザイン案があったのでしょうか？
後藤　そうですね、PSの形をそのまま継承したような物から、PSよりも大きいものなど、本当に様々ですね。四角いものを丸くするところから、より四角いもの、そして厚みのあるものや三角のもの、さらに柱のようなもの……。全部は思い出しきれないほどです。そのなかで、あるものはパソコンのようなものだったり、またあるものはDVDプレイヤーのようなものだったりもしました。でも、結局それらはすべて〝あるもの〟だったんです。それではSCEI側の要望とは違ってしまう、ということでかなり悩みましたが、ようやく納得のいくデザインにたどり着いたというところです。
——PS2は国内だけでなく、海外でも販売されると思いますが、海外向けのデザインというものはありますか？　また、国内外でデザインを変えるということについてはどのようにお考えですか？
後藤　海外でもデザインは変えません。PS2を日本オリジナルのデザインとして作ったということもありません。これは、初代PSもそうですけれど、全世界で使っていただけるものというのを前提にしていますので、どの国向けというふうには考えていませんね。たしかに、その国ごとに嗜好の違いあると思います。それは、アメリカならアメリカで生まれたものを見てもらえば一目瞭然ですよね。車だって日本とドイツとアメリカではまったく違いますし。そのせいか、実際にアメリカで売れている車を日本にそのまま持ってきて売れているか、というとそうでもないですよね。ですから私が思っているのは、その国のものが自国のテイストにだけ合わせているのではなくて、いろいろな意味で世界的に通用するようなデザインにしたいと思っています。もちろんPS2でもそれを心がけましたし。だからこそ、国内外でデザインを変えようとは思っていないんです。
——今後、PS2の仕事も一段落されると思いますが、次にデザインをしてみたいと思っているものはありますか？
後藤　僕は、どんなプロダクツでも機会をいただける限り取り組みたいと思っていますよ。それがPS3やPS4であったとしても。お許しがあれば、ずっとこの仕事を続けていきたいと思ってますし、そうでなければいけないと自分自身にいい聞かせていますので。またマシンの性質上、非常に世の中



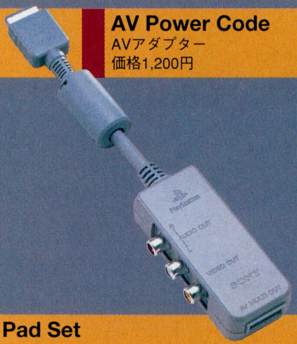
Multi Unit
マルチタップ
価格3,600円



S Terminal Change Cable
S端子変換ケーブル
価格3,000円

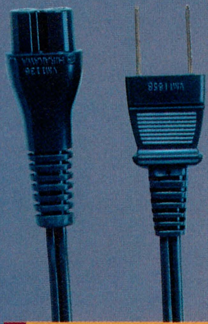


AV Power Code
AVアダプター
価格1,200円

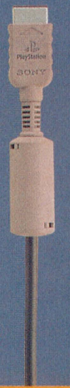


Mouse & Mouse Pad Set
マウスセット
価格3,000円





Power Cable
電源コード
価格400円



AV Multi Cable
AVケーブル
価格1,000円
SCPH-5000付属のＡＶケーブルと同じモデルで、本体AVマルチ出力端子対応型。PS全機種に対応。





からの注目度も高いので、とてもやりがいがあるんです。私が〝プレイステーション〞をやらせていただいているというのは、それだけ精度の高いものを要求されているということだと理解しています。それだけに、この要求に答えられるものを自分が作っていかなければいけないかなぁと。

3月4日はハンディカムを持って秋葉原へ……

――では、一ユーザーとしてPS2を手に取ったときに、まずしてみたいことは何でしょうか？

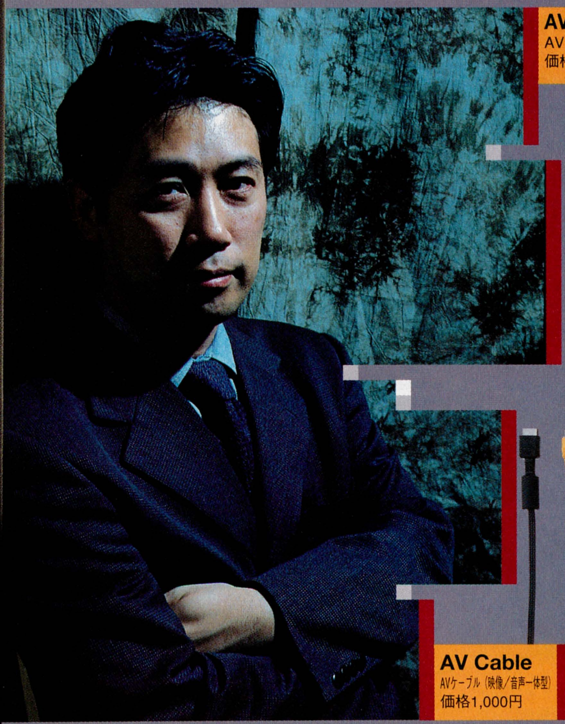
後藤　まだソフトを手にしていないので、どんなソフトをプレイしたいのかは決まってないんです。ですから、まずは3月4日に秋葉原にビデオカメラを持って行こうかなと思っています（笑）。実は、PSの発売日にも秋葉原にすっとんで行ってカメラを回していたんですけど、皆さんが並んでいるのを見て、撮影中についつい涙が出そうになっちゃったんです。思わず、久多良木社長と握手したことを覚えています。あれから5年間経ちましたが、また新しい感激を味わいたいと思っています。そうそう、PSの時は発売された次の週に自分でソフマップに2時間半ならんで、買ったんですよ（笑）。3月4日には、デジタルカメラ、デジタルハンディカムを持って行こうと、今から楽しみにしています。そこでPS2を購入したら、まずはあのマシンでPS2用のゲームソフトを触ってみたいですね。どのソフトもまだプレイしたことがないので、じっくりプレイしたいですね。

――普段は、どのようなものをプレイされるんですか？　また、お気に入りのソフトなどがあれば教えてください。

後藤　特にコレというのではなく、私の子供がプレイしているものを時々遊んでいます。子供がゲーム好きなんです、というかゲーム好きにさせたんですけど（笑）。実際にPS関連のデザインを手がけている最中には、新しいコントローラを持ち帰って、触ってもらったりしました。一番のテストユーザーですから。

――PS2に期待していることは？

後藤　皆さん同じだと思うんですけど、ゲームはもちろん、DVDなどでもすばらしい映像が体感できますよね。まずはそれを自分の目で確かめてというのはあります。また、これから先はコンテンツが増えて、いろいろなことができるようになっていくでしょうから、本当に楽しみです。ハードのスペックが高いので、いろんな夢が膨らみますよね。最初はゲームという柱があって、それから様々な分野の柱が立っていくのではないでしょうか。また、〝プレイステーション〞関連の仕事をさせていただいて思ったのは、PS本体なら世界で7000





AV Power Cable
AVアダプター
価格1,200円

Power Cable
電源コード
価格400円

PS2 only MULTITAP
PS2専用マルチタップ
価格3,600円

Side Put Stand
PS2専用横置き用スタンド
価格1,000円



AV Cable
AVケーブル（映像/音声一体型）
価格1,000円

S Tarminal Change Cable
S端子ケーブル
価格3,000円

PS2 only Component AV Cable
PS2専用コンポーネントAVケーブル
価格2,500円

RFU ADAPTOR
RFUアダプターキット
価格2,500円

PS2 only Memory Card
PS2専用メモリーカード
価格3,500円

ソニコンスタイル

エモーションを最も身近に感じさせてくれるマシン、プレイステーション2でスペースシャトル搭乗を体験してみたい

万出荷されているので、それだけのユーザーの方々が手に取ってくれていることのすごさです。コントローラはその倍以上の数が発売されていますし、メモリーカードはその何倍なのか、もう数えられないくらいのセールスを記録していると思うんです。「自分がデザインした」といわせていただけるものが、これだけ世界中の皆さんに使っていただいて、しかも楽しんでもらえているというのは、デザイナー冥利につきるの一言です。ユーザーの皆さんには、本当に感謝の気持ちでいっぱいです。これからも心の琴線に触れるものを作っていけたらと励みになります。

行っていいと言われたら迷わず宇宙へ行きます

――PS2を表すキーワードの1つとして「エモーション」というのが挙げられると思いますが、後藤さんは、どんな時に「エモーション」を感じますか？

後藤　自分の体験していないものを体験できるというのが私にとってのエモーションだと思います。これは旅行や出かけたときにみた美しい景色とか、今まで体験したことのないことを体験した、というようなことから出張や家族旅行とか、その時見た風景も全部僕の脳裏に焼き付いてるもの全て。これらはエモーションですよ。これからも、まだ見たことのないものを見たいし、感じていきたいですしね。それはコンサートであり、音楽であり、スポーツであり、そのほかいろいろなものがあると思うんですよ。エモーションを感じた時、素直にすごいなと思えるので、この感覚は大切にしていきたいし、もっと貪欲に探っていきたいです。そこで、PS2はそれに一番近いことを体験させてくれるマシンになってくれると思いますので、期待しているんです。そういう意味では、エモーション・エンジンというのは素晴らしい名前だと思いましたね。PS2がどんなマシンになっていくのか、名前だけで想像できてしまうんですから。

――最後に、今年1年は後藤さんにとってどんな1年にしていきたいと思ってますか？

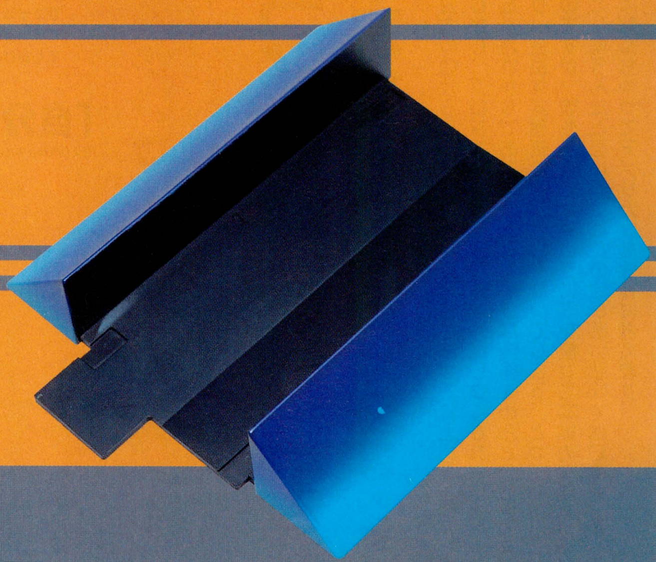
後藤　今年はとても早く1年が過ぎていくんじゃないかなぁ。それに社会が変わる年になると思うんですよ。変わるところに自分がいるというのは、非常にエキサイトな時期でうれしいですよね。それに、変わろうとしている世の中に、もし全然変わらない自分がいたら、それはそれですごく楽しくないじゃないですか。だから、私自身いろいろなことにチャレンジし、世の中の変化と一緒に変化していけたらと思っています。今まで毎年仕事に追われていた気もするので、今年はもっといろいろな「エモーション」を感じることができるような行動をしていきたいと思っていますね。あ、そうそう、いつかスペースシャトルに乗ってみたいんですよ。それができないのならば、PS2で宇宙体験ができるようなソフトを自分で作ってしまいたいなと(笑)。PS2のデザインコンセプトにもなってますが、宇宙というのが大好きなんですよ。あとはハワイにあるマウナケア山にある天体望遠鏡「すばる」を見てみたい。地球上で一番宇宙に近いところですから。あれ？　そういえば、あれも青い色をしていましたね(笑)。

まとめ

プレイステーション、デュアルショック、ポケットステーション、プレイステーション2。これらのデザインについてユーザーたちに聞いてみると、多くの人が「デザインのセンスがいい」と答える。今回は、それらのハードデザインを手がけ、ソニコンスタイルを確立してきた後藤氏に話を聞いてきたが、いかがだったろう？　ソニコンスタイルがどのようにして作られていくものなのかが、ほんの少し垣間見えたと思う。さて、次はどんな新周辺機器が発表されるのか。少し気が早いかもしれないが、今から楽しみでならない――。

Style Selection 2 プレイステーション2専用スタンド

プレイステーション2を支える専用スタンド。タテ、ヨコ置き用それぞれにスタンドは用意され、本体とは別売りで発売される。デザインの上で後藤氏が描く"水""宇宙"といったイメージをPS2で感じるためには、ブルーのグラディエーションが鮮やかなこのスタンドが必須となる。





Style Selection 1 デュアルショック2

PS用デュアルショックは国内だけでなく海外でもそのデザイン、使用感が絶賛された。今回、PS2用デュアルショック2がデザイン的にほとんど手を加えられていないことからも、非常に完成度の高いデザインのコントローラであることが分かる。

「変わってる」（29歳・男）

変わった人ばっかり。だから楽しい。

「な〜んか、カッコつけなんじゃな〜い？」（?歳・女）

「ルール無し　何でもありな会社」（25歳・男）

出方によっては何でもできる。大抜擢もよくある話。

「いつも何か考えている所だな」（24歳・男）

ＰＳに満足せず、次の戦略をいつも考えている。有効であろう未来、反映するであろう技術はすぐに取り入れているし、取りこぼしが無いから。

「ゴイス!!　な人達のいる会社」（29歳・男）

いろいろな作品を手がけてきた「ゴイス」で尊敬できる人達が同じ職場にたくさんいるから。
その中で作業をしていると、切磋琢磨で自分の技術も研ぎすまされます。そんな中から良質の作品が生まれてくるのです。

「頼れる会社」（27歳・男）

制作として、これほど優秀な宣伝・営業スタッフが多いと、心強いです。
安心してゲーム制作に臨める、まさにクリエイターにとっては夢のような会社だと思います。

「独立愚連隊の寄せ集め」（30歳・男）

統一したカラーがない。チーム単位で独立してて、それぞれが好き勝手にやる。
うまくいくトコ、失敗するトコ、いろいろ。

「常にスーパーひとしくん」（33歳・男）

当たればでかいがはずしてもでかい。「ボッシュ〜ト！」みたいな。
体力の限界を目指すハイテンションモード。野々村真でも一発逆転できる。

「アメリカ。」（28歳・女）

いろんなタイプの（いろんな国の）人がいる。自由（楽しい面もあるけど、きびしい面もある）。各部署が自治っぽい。

「いつまでもベンチャー企業」（28歳・男）

こんだけ大きくなっても、ベンチャーと同じようなフットワーク。鬼になんちゃらって感じ。
中にいる人間はついていくのがやっと。

「ルール無し何でもありな会社」（25歳・男）

出方によっては何でもできる。大抜擢もよくある話。

「恐ろしい」（27歳・男）

野望を持っているのが恐ろしい。いろんなゲームを作っているのが恐ろしい。スゴイハードを出すのが恐ろしい。
人がどんどんいなくなるのが恐ろしい。一方で知らない人がどんどん増えるのが恐ろしい。ゲーム会社じゃないほうに突っ走っているのが恐ろしい。

「けっこうヌルかった（過去形）」（28歳・男）

スケジュールが遅れても、予算がオーバーしても、ある程度まかり通ってしまえていたのは驚き。これじゃ人材は育たないよなー（責任感と危機感が芽生えないので）と思っていたが、最近そのような傾向が見直されてきたため、実力のある人たちがいっぱい出現しそうでイイ感じです。

「僕の家であり学校」（25歳・男）

住んでるから(笑)というのは冗談で、ここにいるといろんな人と接することも多く、いろんな考えなどを吸収できるし、自分のやりたい事がある程度自由にできるから。ゲームを作るのは決して個人ではないので、こういう人との交わりは今後の自分にもプラスになるはず。なのにどこか温かく、まるで自分の家庭のようでもあり、自分の家にいるように落ち着ける、SCEIは僕にとってはそんな会社です。

「意外がいっぱい」（29歳・男）

各セクションがそう来るか？　という意外なことをしでかす。社内にいても、いつも興奮させられます。

「なんちゃってアメリカンな会社」（26歳・女）

日本の会社らしからぬ自由な雰囲気があって、上司とも話がしやすい。しかし、プロジェクトの初期段階で議論しつくされているべき問題は先送りされがちである。またこのような議論をめんどうくさがる傾向もあり、自由な雰囲気はあまりなくなってしまう。とっても良い人達が多いのですが、波風を立てないように気を使って本質的な問題が何かをさけてしまうんだと思います。この辺が悪い意味では日本的。だからＳＣＥはなんちゃってアメリカンな会社に思えます。

「自分の力が問われる会社」（26歳・男）

与えられた仕事だけこなしていても評価されない、自分の考えを持ち、実行することで認められるものだと感じています。

「まじめでストイック そしてニヒルな会社」（25歳・女）

必殺仕事人が集まっている。

「年齢不詳の人が多いです」（27歳・女）

実際の年齢より良い意味で若く見える人が多いので。

「“どんな” というひとことで語れない会社」（29歳・男）

あえていえばギャルゲーを作りたがらないことぐらいか。あまりにも各チームがバラバラな方針なので、全体に関わるサウンドの人間としては、ひとことじゃ語れないなというのが実感です。

「有言即行な会社」（37歳・男）

もしくは、「電光石火」な会社。

WHAT IS SCE?

ソニーコンピュータ・エンタテインメント

近頃は、優良ソフトメーカーとしての地位すらも確立しつつある
SCE。「CMだけは立派」と揶揄されたのも、もはや過去の話。
今のSCEのゲーム制作は、ここまで進化している。
まずはGTやパラッパを生み出したゲームメーカーについて、
当の社員にどんな会社か語ってもらおう。



「なにかと忙しい会社」（33歳・女）

タフな人が多すぎ。

「小さな巨人」（23歳・男）

自分のやっている仕事や環境は、アットホームでわりと小ぢんまりとした感じですが、いざ発売して世に出ると、その影響力はすごいなと思いました。

「動きがはやい」（32歳・男）

立ち止まると周りが進むところ。止まると給料あがらんし、進んでもほとんどあがらん。だけど、走り続けなくてはいけない。

「（捨てる神あれば拾う神ありの）拾う神」（27歳・女）

枠にはまらない入社面接。個性に合わせた適材適所の人事。

「いい意味での“モルモット”である」（27歳・男）

SCEは、ゲーム業界にあった流通概念、ゲームセオリーなどいろいろな方面において今までの概念を覆し続けてきた会社である。
そして覆すものがなくなった今、自分たちの作ってきたものすら「PS2」にて覆そうとしている。かつての「ソニー」がいわれ続けた「モルモット」という言葉が、今まさにSCEが背負おうとしている気がするので。

ゲーム業界の先端を行く(!?)

SCEゲーム制作の4つの謎

SCEのゲームを買うとき、ふと出る疑問。いつもゲーム雑誌を読んでいて浮かぶ疑問。謎、というのはいささか大げさだが、いくつかの疑問を検証してみよう。

Q1 サテライトカンパニーと制作グループはいくつあるの？

A. SCEでは、5つのサテライトカンパニーと9つの制作グループにわけられていて、これらで日々タイトルの制作が行われている。ひとつのカンパニーまたは制作グループによって違うが、複数の制作ラインが動いている。PS2発売を前にPSソフトの発売ラッシュもようやく落ち着いた感があるが、昨年9月から今年3月までで、26タイトルも発売された。これは同時期にソフトを発売しているほかのサードパーティーと比較してもダントツのタイトル数である。PS2ではどんな布石をうってくるのかに注目したい。今までの多種多様路線か、それとも大作志向となるのか……？　詳しくは次ページ以降にその一端が隠されている。

サテライトカンパニー（順不同）

- アーク・エンタテインメント
- コントレイル
- シュガーアンドロケッツ
- ポリフォニー・デジタル
- ディープ・スペース

SCEとウーピーキャンプの出資で設立されたサテライトカンパニー。エグゼクティブプロデューサーはウーピーキャンプ社長の藤原氏。

制作グループ（順不同）

- 金澤グループ
- 桐田グループ
- 小林グループ
- 藤沢グループ
- 吉田グループ
- 高塚グループ

Q2 サテライトカンパニーと制作グループの違いは？

A. サテライトカンパニーは、サテライト(衛星)という名の示すとおり､SCEとは独立したSCEを取りまく会社という位置付け。制作グループの中でも、特に実績を挙げたグループを独立させ、会社組織の枠組みにとらわれない自由な発想でのソフト制作を促す、というのが設立の目的。カンパニーはそれぞれ自社のロゴを持ち、発売されるソフトには、SCEのロゴとともにこのロゴが入れられる。一方、制作グループはSCEの制作本部制作部の中にあるグループ（※1)。システム上は、会社組織と会社の中の一部署という大きな違いがあるものの、制作面では違いはまったくない。もちろん、制作グループの中から新カンパニーが誕生する可能性も十分にある。



サテライトカンパニーも制作グループもあるのは同じ場所（写真はSCE中野社屋の受付）。



ヒット作をコンスタントに世に送り出せるかどうかがサテライトカンパニーへの分かれ道？

Q3 「ゲームやろうぜ」とか「ネットやろうぜ」あったけど？

A.「ゲームやろうぜ」（※2）は絶好調。ここから世に送り出されたゲームはかなりの数にのぼってきている。詳しくは桐田グループのコーナーを参照してもらいたい。2000年度の募集についてはまだ未定とのことだが、ホームページ（www.scei.co.jp）に掲載するということなので要注意。

一方の「ネットやろうぜ」（※3）は黒いPSが眩しかったスターターキットの発売も昨年11月で生産終了。会員向けのホームページの内容も何となく寂しい感じだ。海外ではまだまだ勢いがあるのだが……。残念。



光るアイディアがあれば、いくらでもヒットは狙える！　うーんベンチャー。



売れに売れた「どこでもいっしょ」も「ゲームやろうぜ」出身なのだ。

Q4 SCEの出すゲームって変わっているのが多いけど？

A. 奇抜なソフトを多数出している印象があるが、PS発売から2年程度は、RPGやアクションゲーム、シューティングなど手堅い印象のソフトのほうがむしろ多いくらいだったし、今でも実は多いのである。おそらく印象が強いのは、CMのせいではないかと思われるがいかがだろうか。どんなゲームかなかなかわからないCM多かったし。ただ、昔から変わらないのはその幅の広さ。パチンコゲーム「ヴィクトリーゾーン」や「英語の鉄人　センター試験トライアル」、洋ゲー（※4）にいたってはほぼ全ジャンルを制覇。



日本の音ゲーに「ノリ」という新しい命題を与えてしまったウンジャマ。


シェークスピアがモチーフとなった映像世界を繰り広げるゲームも。

注釈

※1　SCEI制作部
制作本部は制作部と制作管理部に分かれている。制作部はゲームを制作する部署、制作管理部は制作部の管理を担当している。

※2　ゲームやろうぜ
簡単にいうと、一般から作品を募集し、優秀な作品には必要な支援をして製品化のお手伝いをしましょうというクリエイター支援システム。ゲーム完成までは、事務所から生活費までSCEが提供する。うーん太っ腹。

※3　ネットやろうぜ
SCEが制作した個人向けのゲーム開発ツールを一般ユーザーに売り、会員向けのホームページを通じて、情報を提供する、というもの。ツールの内容は、開発用PS、マニュアル、パソコンとPSをつなぐケーブルなど。

※4　洋ゲー
外国原産のゲームのこと。一時期、SCEはこれらのゲームを洋ゲーとして大々的にCM展開した時期があった。1995年～1997年ころか。

アーク・エンタテインメント

Arc Entertainment Inc.

カンパニー最大のヒット作であるタイトルのキャラクター名を冠に配した、アーク・エンタテインメント。RPGの看板シリーズを抱えながら、新たなジャンルへの意欲も衰える気配はない。

株式会社アーク・エンタテインメント
設立　1997年10月16日
資本金　1,000万円（SCEI100%出資）
代表取締役　佐藤　明
エグゼクティブ・バイスプレジデント
赤川　良二

制作部赤川グループから1997年にサテライトカンパニーとして独立。独自のCG制作チームを持っているため、CG技術を駆使した作品を得意とする。赤川氏本人も、「今までは外注に任せていた部分も、これからは自分たちでやれる部分はやっていきたい」と意欲を語っている。PS2での「アーク」シリーズの展開にも注目。

代表作

タイトル（発売日）
アークザラッド（1995年6月30日）
戦国サイバー　藤丸地獄変（1995年10月27日）
アークザラッドII（1996年11月1日）
るろうに剣心・十勇士陰謀編（1997年12月18日）
グランストリーム伝紀（1997年11月6日）
プレイステーション・コミックシリーズ（1998年1月～）
蒼天の白き神の座 GREAT PEAK（1998年7月16日）
The Book Of WaterMarks（1999年7月15日）
アークザラッドIII（1999年10月28日）
LOVE&DESTROY（1999年12月16日）

Q.グループの座右の銘は。
A.アッと驚くような事をやる、アークの仕事は、ほかとはちょっと違うなと思ってもらいたいってことでしょうか。
Q.自分の手がけた作品でNO.1作品は。
A.「アークザラッド」が一番思い出深い作品です。このタイトルがあるから、今日の自分がいる、アーク・エンタテインメントがあるんだと思います。
Q.グループの特徴を教えてください。
A.新しい方法論をやるための準備は自分たちでしたいと思ってます。ここ1、2年は内制でできる部分が増えてきたので、それとは別に外に力を借りなければいけない部分との折り合いがついているというところでしょうか。
Q.グループの人数を教えてください。
A.約45人です。
Q.グループで流行しているゲームは？
A.「スペースチャンネル5」とか「バイオハザード：コードベロニカ」。
Q.ほかの制作部で密かにライバル視しているところは？
A.密かにじゃなくても「シュガー＆ロケッツ」です。PS立ち上げの頃制作ディレクターは3人しかいなくて、その頃からのライバルです。
Q.いちユーザーとして個人的にベストワンゲームは？
A.「ドラゴンクエストIII」。未だに発売された日の、新宿のあの興奮を覚えてますよ。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A.PS2タイトルも順調に制作しています。また発表できるものはないんですが、楽しみにしていてください。



赤川　良二
株式会社アーク・エンタテインメントエグゼクティブバイスプレジデント
休日は子供とゲームを楽しむ良きお父さん。

Arc Entertainment Inc.

コントレイル

contrail Inc.

良質のＲＰＧを中心としたタイトルを世に送り出しているコントレイル。ロゴになっているのはひこうき雲。これから青い空というキャンバスにどんな作品を描くのだろうか？

株式会社コントレイル
設立　1997年10月16日
資本金　1,000万円（SCEI100%出資）
代表取締役　佐藤　明
エグゼクティブ・バイスプレジデント
金子　孝弘

制作部金子グループより1997年にサテライトカンパニーとして独立。流行に左右されない、堅実なゲーム作りが目立つ。ジャンルとしてはRPGが多く、「ワイルドアームズ」シリーズや「俺の屍を越えてゆけ」など重みのあるストーリーを取り入れているのも特徴。新たな展開にも期待が集まる。

代表作

タイトル（発売日）
クライムクラッカーズ（1994年12月3日）
Beyond the Beyond 遙かなるカナーンへ（1995年11月3日）
ワイルドアームズ（1996年12月20日）
アランドラ（1997年4月11日）
リンダキューブ アゲイン（1997年9月25日）
クライムクラッカーズ2（1997年11月27日）
幻世虚構・精霊機導弾（1997年12月11日）
レガイア伝説（1998年10月29日）
俺の屍を越えてゆけ（1999年6月17日）
ワイルドアームズ 2ndイグニッション（1999年9月2日）

Q.グループの座右の銘は？
A.「スケジュール厳守！」以上。というのは冗談で、「座右の銘」とは違いますが、コントローラで何かしら入力することで初めて展開していくような「物語性のあるゲーム」を制作していきたいと思っています。
Q.自分の手がけた作品のNO.1は？
A.もちろん「俺の屍を越えてゆけ」です。（ねぇ、桝田省治さん！）
Q.グループの特徴を教えてください。
A.もともとは制作会社やクリエイターと組んで、あくまでもそのプロデュースだけやるという位置づけで始まったんですが、現在は内制も充実しています。社名の由来はひこうき雲＝contrail（英単語）です。自由な発想と高いスキルで、複葉機で曲芸飛行するみたいに、青空にひこうき雲＝クリエイティブな仕事を残してほしい、というメッセージをこめてこの名前にしました。
Q.グループの人数を教えてください。
A.35人です。
Q.ほかの制作部で密かにライバル視しているところは？
A.桐田グループですね。「XI」「どこでもいっしょ」「激走トマランナー」と軽やかな感じのゲームを次々と出してますよね。見習いたいと思っています。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A.PS2でも現在5ラインほど動いていますが、まずは「タイニーバレット」と「ぼくのなつやすみ」をよろしくお願いします、というところでしょうか。



金子　孝弘
株式会社コントレイルエグゼクティブバイスプレジデント。
世相にもゲームにも好奇心旺盛なプロデューサー。

Contrail Inc.

Sugar&Rockets Inc.

シュガー&ロケッツ

SUGAR & ROCKETS Inc.

「PS2は暴れ馬」と語る敏腕プロデューサー率いるシュガーアンドロケッツ。バラエティ豊かなソフトと安定した制作力。ロケットの見つめる先はPS2を席巻する、次世代のエンターテイメントだ。

株式会社シュガーアンドロケッツ
設立　1997年10月16日
資本金　1,000万円（SCEI100%出資）
代表取締役　佐藤　明
エグゼクティブ・バイスプレジデント
山元　哲治

制作部山元グループから1997年にサテライトカンパニーとして独立。新しいことをやる、ということがモットーという通り、ソフトの中で常に新しい仕掛けを設けて、世に送り出してきた。一方、「ポポロクロイス物語」シリーズのような手堅い良作も生み出している。今年もその勢いは衰えそうにない。

代表作

タイトル（発売日）
ジャンピングフラッシュ！(1995年6月30日)
ハーミィホッパーヘッド(1995年9月29日)
ポポロクロイス物語(1996年7月12日)
I.Q～インテリジェント キューブ(1997年1月31日)
がんばれ森川君２号(1997年5月23日)
攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL(1997年7月17日)
やるドラシリーズVol.1～4(1998年6月～11月)
ポケットムームー(1999年2月4日)
ポケ単(1999年10月21日)
ポポロクロイス物語II(2000年1月27日)

Q.グループの座右の銘は。
A.「PS2を乗りこなす」っていうことですね。結構見えてきましたよ。
Q.自分の手がけた作品でNO.1は？
A.自分の子供で、誰が一番かわいいと聞かれるのと同じで決められない。僕のグループは丸投げという形では一切制作していなくて、クリエイターと同じ目線で苦労して制作するのを基本にしているから、思い入れ自体はどのソフトも同じです。
Q.グループの特徴を教えてください。
A.後追いしたくないとは、設立したときから言っています。人のやらないことをやろうというのが特徴かな。
Q.ヒットゲームに必要なものはズバリなんだと考えてますか？
A.クオリティって我慢だと思います。クリエイターはそこが勝負だと思ってる。実際、締め切りギリギリのせめぎ合いが制作していて一番僕も楽しい。あと、マーケットは僕らの作品が作るのであって、今あるマーケットを見て作ろうなんてよろしくない。やっぱり自分が作りたいものをつくる、これが大切と思います。
Q.流行しているゲームは？
A.野村証券のバーチャルトレード。全員でやってます。今iモードにも興味をもっていて、ロースペックなものって原点に帰れると思う。もう一歩進歩したら、すごく面白くなりますよ。
Q.ほかの制作部で密かにライバル視しているところは？
A.PS2で考えることが山積みだから、ライバル視しているヒマはないですね。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A.とにかくハードに負けないソフトを作る、ということですね。



山元　哲治
株式会社シュガーアンドロケッツエグゼクティブバイスプレジデント
好きなゲームは「スーパーマリオブラザーズ」。

Polyphony Digital Inc.

ポリフォーニーデジタル

POLYPHONY DIGITAL Inc.

ポリフォニー・デジタルを語るときに欠かせないのが「テクノロジー」という言葉。こつこつと技術を積み上げて形にしていくその姿は、職人に相通じる、独特の雰囲気がよく似合っている。

株式会社ポリフォニー・デジタル
設立　1998年4月2日
資本金　1,000万円（SCEI100%出資）
代表取締役　佐藤　明
エグゼクティブ・バイスプレジデント
山内　一典

制作部山内グループより1998年にサテライトカンパニーとして独立。一貫してテクノロジーとクオリティにこだわってゲームを作り続けてきた、他のカンパニーや制作グループと比較しても異色の存在。今年には「GT2000」の発売を控え、PS2での可能性を日々追求し続けるSCEの職人グループである。

代表作

タイトル（発売日）
モータートゥーン・グランプリ(1994年12月16日)
モータートゥーン・グランプリ2(1996年5月24日)
グランツーリスモ(1997年12月23日)
オメガブースト(1999年4月22日)
グランツーリスモ2(1999年12月11日)

Q.グループの座右の銘は。
A.「マイペース」です。
Q.自分の手がけた作品でNO.1は？
A.ずっと同じチームで同じような流れの中で作品を作ってきていますから、そういう意味では「GT2」ですね。
Q.グループの特徴を教えてください。
A.これだけ長く、同じチームが同じような目的で作り続けていくって、そうそうあるわけじゃないなという気がします。それと、純粋にテクノロジー志向みたいなところがある。「GT2」の時も、常に最先端に居続けたいとか、そこに触れてみたいというのが動機になっています。あえて特徴という意味でならば、ものすごく合理性を重んじる風土があるとは思いますね。
Q.ヒットゲームに必要なものはズバリ何だと考えてますか？
A.ヒットするかどうかは運だと思うんです。だから少なくても品質だけは一番高いものにしたい。クオリティやテクノロジーは、純粋に理性的に高めていけるものですから。
Q.ほかの制作部で密かにライバル視しているところは？
A.社内というより、レースゲームはワールドワイドに見られますから、セガさん、ナムコさん、その他ＰＣも含めてレースゲームを作っているチーム……いろいろですね。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A.今いろいろな意味で再構築していまして、制作環境とか、作り方も含めて変えています。PSがスタートしたときにイメージしていたのはだいたい当たってましたが、今やっていることが当たっているかどうかは3年後くらいにわかるのではないかと考えています。



山内　一典
株式会社ポリフォニー・デジタルエグゼクティブバイスプレジデント
個人的にはほとんどゲームはプレイしないとか。

金澤グループ

Software Development Division KANAZAWA

「洋ゲー」時代から舶来ゲームに携わってきた金澤氏が率いるこのグループ。いよいよ国内向けゲームの制作にも携わる、意欲的な一年を迎える。

PSが発売されて2〜3年までの意欲的な「洋ゲー」攻撃は陰をひそめたものの、海外の優良ソフトを、継続して紹介し続けている。その中には「Formula 1」シリーズのようなスマッシュ・ヒットも数多い。いよいよ国内向けのゲーム制作にも参入し、楽しさをあくまで追求した、ゲーム作りの真価が問われそうだ。

代表作

タイトル（発売日）
Destruction Derby(1996年2月9日)
ESPN StreetGames(1996年5月24日)
ワイプアウトXL(1996年11月8日)
Formula 1(1996年12月13日)
Porche Challenge(1997年9月25日)
NIGHTMARE CREATURES(1998年2月26日)
ファイヤーパニク マックのレスキュー大作戦(1998年7月30日)
G-POLICE(1998年11月19日)
MediEvil 甦ったガロメアの英雄(1999年6月17日)
WIP3OUT(2000年2月3日)

Q.グループの座右の銘は？
A.座右の銘はありません。それを作ってしまうと、どんな細かいことでも、それに準じたような考えしかできなくなってしまうんじゃないかと考えてるからです。今思えば「柔軟であれ」ってことなんでしょうね(笑)。あとはやっていて楽しいことをやろうと。結果として売れる売れないがわかっても、作っている最中が楽しければいい。
Q.自分の手がけた作品でNO.1を教えてください。
A.「ESPN StreetGames」を2作出したんですけど、あれはすごく気持ちよかった。ああいった風に見せるソフトというのは初めてだったから、10万売れたというのが嬉しかったですね。いわゆるストリート系の人たちが買っていってくれた姿を見たのは嬉しかった。今までのゲームのテイストとは違う結果が出せましたから。
Q.グループの特徴を教えてください。
A.うちのグループは経験者ゼロ。ゲームを作ったことがない人ばっかり集まってて。要はこの会社に入って初めてゲームの仕事に携わるという人たちばかりなんですね。
Q.ヒットゲームに必要なものはズバリなんだと考えてますか？
A.まずルール。ルールがしっかりしていること。破綻とか矛盾がなくてしっかりしているということ。あとはルールやシステムの見せ方の斬新さでしょうか。あとは時の運ですよね。あまり先取りしすぎても、時代遅れでもいけないし。
Q.グループの人数を教えてください。
A.僕を入れて4人です(笑)。少数精鋭です。今、海外のものをすごく絞っているというのもあります。
Q.グループで流行しているゲームは？
A.ポケモン。やっぱりおもしろいんでしょうね。金と銀、両方やっている人間もいますよ。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A.PS2でいろいろとやっていますが、その結果が出る年なんですよね。試行錯誤してタイトルができれば、それがどう評価されるか。評価されるっていい方は好きではないですが、多くの人を楽しませることができるかという第一関門が待ちかまえている(笑)年だと思います。



金澤　克彦
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント制作本部制作部所属。

桐田グループ

Software Development Division KIRITA

常識をくつがえす「新しい遊び」を提供し続ける桐田グループ。ハードが「PS2」というさらに大きなステージ変わっても、遊びの心はさらに飛躍し続ける。

「ゲームやろうぜ」で発掘された金の卵たちの孵卵記がさながら桐田グループといったところだろうか。「ゲームやろうぜ」からは「XI[sai]」や「どこでもいっしょ」などのビッグヒットが誕生している。現在11ラインものタイトルを制作していて、PS2のタイトルも、順次登場していく予定だ。

代表作

タイトル（発売日）
XI[sai](1998年6月18日)
ワンダートレック (1998年12月10日)
サーカディア (1999年1月14日)
LORD of MONSTERS(1999年6月10日)
激走トマランナー(1999年7月22日)
どこでもいっしょ (1999年7月22日)
パネキット PANEKIT(1999年8月5日)
XI[sai]JUMBO(1999年12月22日)
こねこもいっしょ (2000年1月27日)

Q.グループの座右の銘は？
A.伝統にとらわれないということだと思っています。子供の頃の遊びになにかしらのルーツはあるものだし、ここ十数年のゲームの流れにもあるんだけど、そういうものにはとらわれない、発想や感覚や手法でモノ作りをしたいなと思います。私のグループで出しているソフトは本当にカラーがないです。これは新しくて面白いよねといわれるものを出していきたいと思います。
Q.自分の手がけた作品のNO.1は？
A.「XI」かなぁ。「どこでもいっしょ」も両方好きなんだけどね。ただ、純粋なゲームという観点から見ると、「XI」。「どこでもいっしょ」は純粋な、とは言いきれないところがあって。確かに何かを目的をもって、遊ぶものではないじゃないですか。そういう部分ではゲームというのはユーザーに何かしらの目的を提示して、それに向かって遊ぶものだと思うので。
Q.グループの特徴を教えてください。
A.カラーがないことですね。
Q.ヒットゲームに必要なものはズバリ何だと考えてますか？
A.ゲームのシステムが重要ですね。新しいものを作ったとしても、それがユーザーに理解して面白いと感じてもらえるかが難しいところですけど、そこらへんがちゃんと作りこめているかということですね。うちの会社はプロモーション力に定評がありますから、プロモーションスタッフにハマってもらわなければ。その土俵にのるにはソフトのポテンシャルも高くないといけない。
Q.グループの人数を教えてください。
A.22名です。
Q.グループで流行しているゲームは？
A.64の「ウィニングイレブン」、ここ2年くらい、ずっと流行ってるんですよ。昼休みとか、終業後にまだ対戦してたりしますね(笑)。
Q.いちユーザーとして個人的にベストワンゲームはなんですか？
A.「風来のシレン」。ハマりましたね。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A.トロやアクイのようなキャラクターをうまく使って新しいゲームを作っていきたいなと思います。座右の銘でもあるもっと「新しい遊び」をどんどん出していきたいですね。



桐田　富和
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント制作本部制作部所属
サッカーの使用チームはブラジル。

小林グループ

Software Development Division KOBAYASHI

ゲームに登場するキャラクターになりきって、カッコ良く決めたときの爽快感は何にも代え難い。小林グループはその爽快感を追求する、シミュレーションの牙城だった。

「みんなのGOLF」と「ZERO PILOT」。一見関係のなさそうなこのソフトは「なりきる」というキーワードでつながっていた。ほかにもコックになりきる、人間になりきったポケステ……。PS2でも3つのラインが動いていると語る小林氏、PS2で仕掛ける新しい「なりきり」の手法が、私たちの前に姿を現わす日も、近い。

代表作

タイトル（発売日）
戦闘国家（1995年12月1日）
戦闘国家−改−インプルーブド（1997年4月11日）
みんなのGOLF（1997年7月17日）
ZERO PILOT〜銀翼の戦士〜（1998年3月12日）
グローバルフォース 新・戦闘国家（1999年3月11日）
みんなのGOLF2（1999年7月29日）
俺の料理（1999年9月9日）
PAQA（1999年9月22日）

Q.グループの座右の銘は。
A.今年は、「鬼」です。僕はやさしい「仏」なんですね。スケジュールが遅れようが、あがってきたのが多少つまらなかろうが、「仏」だったんですが、もうそれは止めようと。鬼を別のいい方にすれば「プロ」かな。
Q.自分の手がけた作品でNO.1は。
A.売り上げなら「みんなのGOLF」、出来という意味なら「みんなのGOLF2」ですね。とくに「みんGOL2」の時は前作が予想以上に売れてしまって（笑）、幅広いユーザーから支持してもらって、今度はその人たちに向けて作るという生みの苦しみがありました。結果として間口を狭めない作り方ができたと思いますし、特徴がないといえばないですけど、誰でも自然に入っていけるゲームになっています。
Q.グループの特徴を教えてください。
A.特徴がないのが特徴かな。ラインナップにも一貫性がないですし。でもRPGはないです。なりきれるもののほうが好きなんですよ。そうするとシミュレーションが多くなってしまうんです。
Q.ヒットゲームに必要なものはズバリ何だと考えてますか？
A.簡単です。面白いものを作る、ということです。面白いものは僕にとってはなりきれるかどうか、っていうことですね。グラフィックとかBGMで作り上げるという手法もあると思うんですが、僕にとってはシステムや、ゲームのルールなんです。プレイしてその世界に入れる、役になりきれるときにそのゲームは面白いんです。
Q.グループの人数を教えてください。
A.15人です。
Q.グループで流行しているゲームは？
A.非常に個人的なんですけど、「僕は航空管制官」ですね、僕は。あれをやっています。まさにあれは「なりきり」ですね。オフィスが16Fにあるので眺めがいい。だからなりきれますよ。このゲームはシステムがすごく楽しい。
Q.ほかの制作部で密かにライバル視しているところは？
A.山内くんのところ（ポリフォニー）と桐田グループかな。いやいや、他のグループ全部です。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A. 忙しいですね。予定通りに行けば3タイトルくらいは出せそうです。



小林　康秀
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント制作本部制作部所属
好きなゲームはメガドライブ「ヘルツオークツヴァイ」。

藤澤グループ

Software Development Division FUJISAWA

SCEがPSで打ち出した「音ゲー」という新ジャンルは立派なひとつの定番として成長した。その立役者でもあり、牽引役でもある藤澤グループの「音」へのこだわりは凄かった。

ゲームをプレイする上で「音」は欠かせない。しかし、数年前まではあくまでも盛り上げ役にすぎなかった。それが「パラッパラッパー」「ウンジャマ・ラミー」の登場で「音」が主役となる可能性を示唆したのだ。このグループとしての活動はこれからが本番。PS2でさまざまな「音」で楽しませてくれるのは、もうすぐだ。

代表作

タイトル（発売日）
ウンジャマ・ラミー（1999年3月18日）
ビブリボン vib-ribbon（1999年12月9日）
BEAT PLANET MUSIC（2000年1月20日）

Q.グループの座右の銘は。
A.毎月変わるんですよね。座右の銘。今月（2月）は「果報は寝て待て」。クリエイターはインセンティブ制なので、良いものを作ったら出るということもあるし、ユーザーに対しても良いものを作るから待ってよっていうこともあるし。自分に対しても、いくらクリエイターのお尻を叩いても出来ないものは出来ないですからね。じりじりしますが、そういう「果報は寝て待て」ってことですね。
Q.自分の手がけた作品でNO.1は？
A.現在もサウンドグループと兼務している状態なので、今まで世に出てるのも3本と、そんなに多いほうではないんです。ただ以前「DEPTH」もプロデュースしましたし、あとついでに「グルーヴ地獄V」とかもやりました。でも難しいですね。いつも作っているのがベストワンですね。出たタイトルが「よっしゃ出た完璧」って思っている人っていないと思うんですよ。そういう意味では、今作っているのがベストワンですね。
Q.グループの特徴を教えてください。
A.自分のことは自分でやろう、かな。なるべく自己完結したいなとは思ってるので、……制作に関してだけはですが。プロモーションは別です。道なき道を行くとか、そういうものを目指してます。ベースが音に関わっている、というのはありますね。今まで出したのは全部音関係のゲームですから。でも、気持ちいいことを追求したいというのが根底にあります。音というのはデータ自体はデジタルだけど、聞こえてくるのは感覚的じゃないですか。それでも気持ちいい音があれば、それを追求したいですね。
Q.グループの人数を教えてください。
A.19人ですね。外注もありますよ。一番付き合いが長いのが七音社という松浦さんの会社です。
Q.ほかの制作部で密かにライバル視しているところは？
A.ないですね。我が道を行っているというのもあると思うんですが、割と左翼なんですよ。音楽ゲームもそうです。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A.今年でグループを立ち上げてからちょうど2年になります。そろそろ収穫の年にしたいですね。



藤澤　孝史
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント制作本部制作部／サウンドグループ所属
PSの起動音の作曲者としても、つとに有名。

高塚グループ

Software Development Division TAKATSUKA

吉田グループで「サルゲッチュ」をディレクションした高塚氏がつい先日、新たな制作グループとして分派した。独立第一作となるのは、3月9日発売のPS2ソフト「FANTAVISION」だ。

取材当時、「FANTAVISION」の追いこみ時期にあたり、直接十問十答をぶつけることはできなかったが、後日メールにて回答をもらうことができた。新規制作グループとしてのやる気、意気込みが伝わってくる。



高塚氏自身が、手がけた作品No.1とあげる「サルゲッチュ」。

Q.グループの座右の銘を教えてください。
A.好機逸すべからず
Q.自分の手がけた作品でNO.1を教えてください。
A.「サルゲッチュ」です。
Q.グループの特徴を教えてください。
A.まだ発足したばかりで特徴といえるようなモノはありませんが、こうあれば良いな～というのはあります。高塚グループから出るタイトル個々の作風に、グループとしての共通性はない方が良いと考えています。商品として成立していながら、かつクリエイターがやりたいことをやった、そんな「しぶとさ」を持ったタイトルが多く生まれるグループになれば良いと思います。
Q.ヒットゲームに必要なものはズバリなんだと考えてますか？
A.ズバリと答えられない難しい質問ですね。私が思うに、その時代のマスのライフスタイルにどれだけ沿った作りになっているかだと思います。
Q.グループの人数を教えてください。
A.32人です。
Q.最近起きた事件でとくに関心のあるものは？（ジャンル問わず）
A.携帯加入者数が一般家庭電話の加入者数を上回ったこと。
Q.グループで流行しているゲームは？
A.特に流行しているというようなものはないようですが、何年もコナミの実況サッカーをやっている人達はいます。
Q.ほかの制作部で密かにライバル視しているところは？
A.私が羨ましいなあと思うグループは、桐田さんのグループです。まったく毛色の違うソフトが色々出てくるので。
Q.いちユーザーとして個人的にベストワンゲームはなんですか？
A.トージャム＆アール（メガドライブ）。
Q.グループにとって2000年はどんな年になりそうですか？
A.グループとしてはまだ始まったばかりなので、何しろ基礎固めの年です。手を広げすぎないで確実にこなしていきたいと思います。

吉田グループ

Software Development Division YOSHIDA

海外出張のため取材できなかった吉田グループは、クラッシュ、スパイロなど、ユニークでありながらも万人受けするゲームを多く手がける。次のサテライトカンパニー候補最右翼か。

吉田グループの制作スタイルは、一言でいうなら〝渾然一体〟ではないだろうか。1つのプロジェクトのために、国内外の優秀な英知を集結し、まとめる。たとえば、クラッシュなどは、全世界をターゲットにするため、日米のスタッフ共同で制作にあたったという。ある意味、内制主義のポリフォニーデジタルと対極の位置にいる。しかし、それでも同じSCEブランド。自由な中でも微妙ならしさは、守られている。

代表作

タイトル（発売日）
クラッシュ・バンディクー（1996年12月6日）
クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲～!（1997年12月18日）
クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～（1998年12月17日）
スパイロ ザ ドラゴン（1999年4月1日）
レジェンド・オブ・ドラグーン（1999年12月2日）

クラッシュ変身のヒ・ミ・ツ

「クラッシュ・バンディクー」シリーズは、日本国内はもとより、海外でも大ヒット。PSを代表するアクションゲームとして、世界の幅広いユーザーに楽しまれている。なぜ、そのような幅広いユーザーに受け入れられたかといえば、もちろんその単純痛快なアクション性を外すことはできないが、それ以上に、開発サイドが、各地域向けに微妙に調整しているからでもある。

日本と海外と売れるゲームは違うとはよくいわれる話だが、「クラッシュ」は、もともと極力共通の仕様で全世界にという目標で作られたのだが、現実的には難易度調整とプロモーションで、それぞれの国のコアとなるユーザーにアピールする戦略をもちいた。日本はキャラクター性、欧米は激しさ、などだ。だから、3の日本版だけにはニセクラッシュが出てくるし、欧米でのプロモーションでは、クラッシュが筋骨隆々だったりする。ヒットゲームには売れる理由がちゃんとあるのだ。





結論

「What is SCE？」というタイトルで、ソフトメーカーとしてのSCE、つまりあの多種多様なソフトを生み出す土壌の一端を解明すべく、制作グループのインタビューを交えながらお届けしたが、いかがだっただろうか。

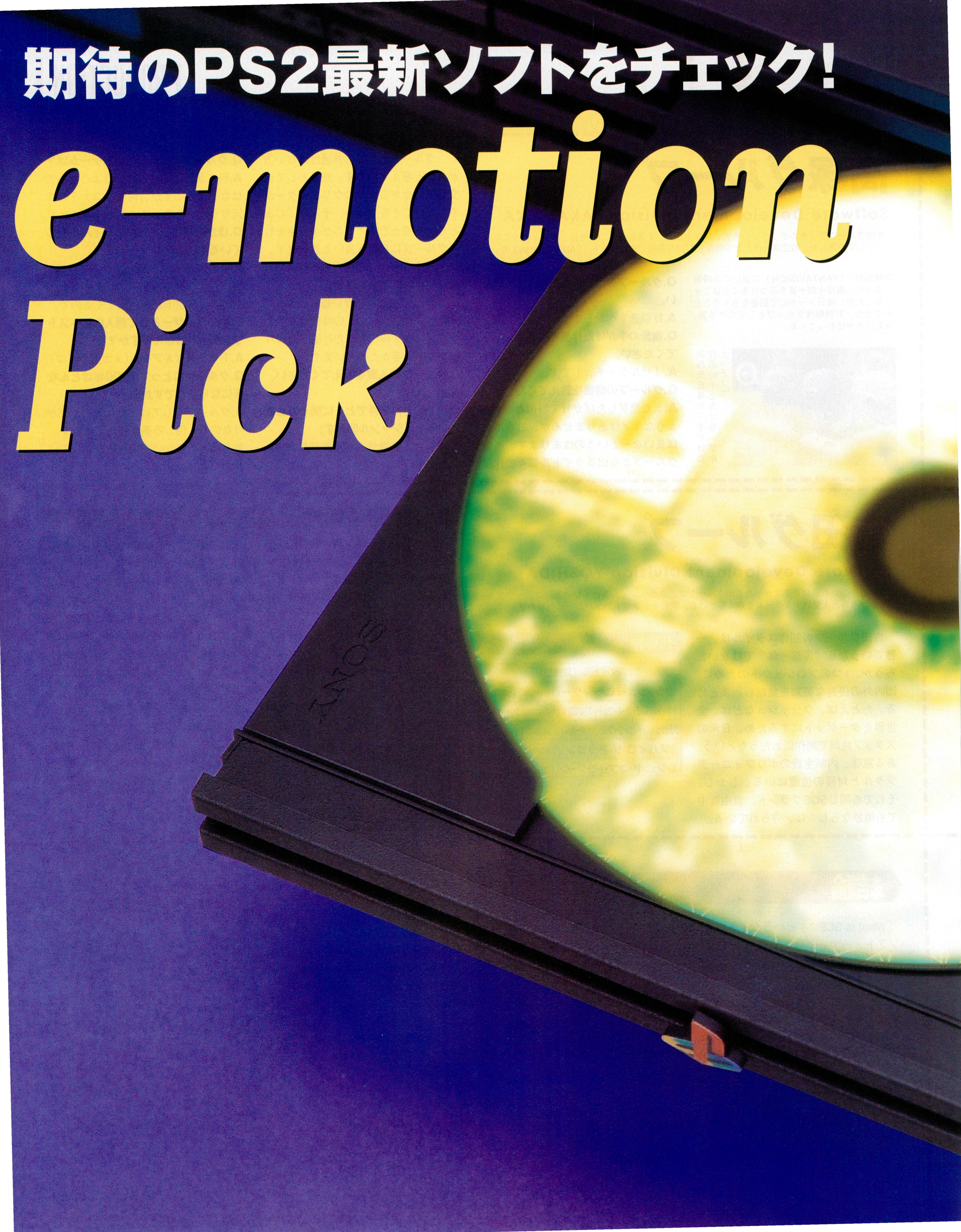
ユーザーに面白いエンターテインメントを提供するとう命題のもと、開発をしている制作陣だが、その裏には企業としての命題……利益を上げるというシビアなカネ勘定の世界と隣り合わせでいることも厳然たる事実。実際ゲームの概念を覆すような作品でヒットを量産しているSCEだが、その裏には「思いつき」のままで終わって消えていった作品もたくさん存在している。もちろんそうした作品にも、クリエイターの思い入れがあったに違いない。いくら思い入れがあってもヒットする、ヒットしない……これぱかりは内容はもちろん運も大きく左右する。これという答えはない。だからこそ、各クリエイターの「ヒットするゲームに必要なもの」はそれぞれ違ってくる。むしろ、答えはヒットしたゲームそのものにあって、方法論の中にはないのだ。「面白いゲームを作る」……この言葉は実に軽くて、しかしずっしり重い。

PS2が発売されることによりゲーム制作は新時代を迎える。グラフィック描画能力が飛躍的に向上することは、多くのゲーム表現の可能性を広げた。現在、SCEのクリエイターたちは自らの会社が生んだPS2という怪物と日々戦う毎日である。その戦いの結果は、近い将来、私たちの前にゲームとして現れるだろう。

〝What is SCE?〞
その答えは、画面の中にある。

期待のPS2最新ソフトをチェック!

e-motion Pick




COMPACT disc
DOLBY DIGITAL
dts DIGITAL OUT
DVD VIDEO
RESET
SONY

INDEX

RIDGE RACERⅤ（ファイブ）

■ナムコ■レースゲーム■3月4日発売■6,800円■1～2P■大容量メモリーカード対応■デュアルショック2／デュアルショック／ネジコン／ジョグコン対応■CREATOR DATA　チーフディレクター／斎田栄一　ディレクター／三小田晋久■http://www.namco.co.jp/

PS発売時に築かれた「リッジ～」伝説は、PS2でも再度繰り返される！ しかも、予想をはるかに上回るクオリティで……。

NAMCOの底力、再び……!!

いまさら説明の必要もないことながら改めて書かせてもらうと、レースゲームの金字塔「リッジレーサー」最新作がＰＳ２本体と同時発売される。思い返せばコンシューマ版初代「リッジ」はやはりＰＳ本体と同時の発売で、その驚くべき完成度に「リッジやりたさにＰＳを買う」という風潮まで生み出し、ＰＳの好調な滑り出しに大いに貢献したものであったが、どうやら今回のＰＳ２発売でも、まったく同様の構図が成立しそうな勢いだ。

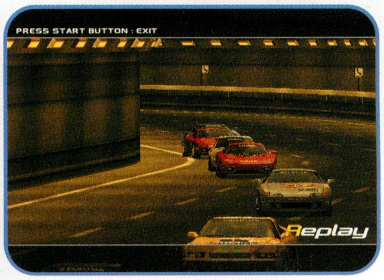
実際、編集部に届いたサンプルＲＯＭをプレイしての印象は「Ｒのエムブレムに偽りなし！」としかいいようのないもの。特に今回の「～Ｖ」は、ハードのスペックが大幅に進化したＰＳ２の恩恵に最大限浴した結果、ある意味で「原点回帰」ともいえるシンプルな仕上がりとなっており好感がもてる。

従来のＰＳにおいては、さすがのリッジシリーズも回を重ねるごとに「いかに差別化を図るか？」という部分に苦労している様子が見うけられないこともなく、大胆にストーリー性を打ち出した「Ｒ４」などはファンの間で論議を呼んだ。これは、基本的に同一パフォーマンスのプラットホーム上でゲーム作りをしている以上、ある程度は避けられない問題だったが、ＰＳ２のハイスペックを得たことにより、レースゲーム本来の魅力である“走り”がこれまでとは別次元の領域まで到達。結果的に原点回帰ともいうべき、今回のシンプルな“Ｒ”の復活……と相なったわけである。

それでは、ナムコが再び見せたレースゲームの最新型を検証してみよう。



金属質の車体の表現、映り込んだ光……一見するだけで、これまでのレースゲームとは別次元のものとなっていることが理解できる。画面右下のタコメーターは、車種ごとに異なるデザインのものが用意されるこだわりぶりだ。

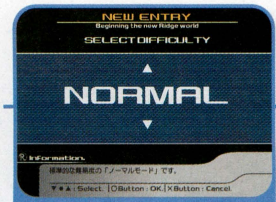


オレンジ色のハロゲン灯に照らし出されたトンネルは初代「リッジ」以来、シリーズ通じての伝統。しかしここまで画質がクオリティアップすると、一見しただけではもはや実写といわれても違和感がない。



先のページでも述べたが、本作「～Ｖ」の映像表現のポイントは“空気感”にある。遠景をかすませることと、遠近感を強調するアングルを併用することにより、画面の奥行きに関しては出色のひろがりが確保されている。

e-motion pick
RIDGE RACER V(ファイブ)



多彩なモードが用意されるうえ、CPUカーのレベルを3段階の中から選択可能。これによりかなり長期間、あきることなく「～V」を楽しめる。



基本となるGPモード（スタンダード）をクリアすることで初めて、タイムアタックやフリーランが選択可能になる、というシステムも新鮮。



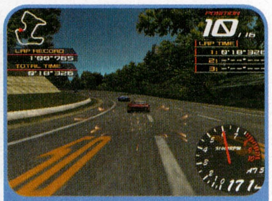
GPモード（スタンダード）の場合、4レースをそれぞれ規定の順位内でクリアすることが要求される。リトライは同一コースで3回まで。



GPモード（スタンダード）に登場する4コースはそれぞれレイアウトの性格が異なる上、昼間や夕暮れ時など時間帯にも多様な変化が……。



ゲームスタート直後に選択可能なクルマは全6車種。ドリフト／グリップ各タイプとも初級・中級・上級向けの3車種ずつとなる。



多彩なモードが用意されるとはいえ、ピュアな走りの魅力を追求したコンセプトは全体に共通のもの。アスファルトから飛び散る火花が熱い！

“走り”に特化したモードの数々

“走ること”……レースゲーム本来の魅力である原点に立ち返った「～V」では、用意されるモードも走りにこだわったピュアなラインアップとなっている。基本となるのは4コースで1セットとなるシーズンを転戦する「グランプリモード」だが、レギュラールールで競い合う“スタンダードクラス”を制した後には“エクストラクラス”が登場。1位になると同時に規定タイムをクリアすることが求められるサドンデス方式やリバースコースなど、さまざまなパターンのレギュレーションが用意される。もちろん画面2分割による対戦プレイも可能だ。

PS2のスペックがレースゲームの標準を変えた……!!

正直な話、新作ゲームの紹介記事を見れば「美しいグラフィック」という言葉は大安売りされている(!)。しかし今回の「～V」に関しては掛け値なし、PS2にして初めて可能になった映像表現が圧倒的な迫力で迫ってくる。

一例を挙げれば、タイヤから立ち上る白煙が消えゆく様を見てほしい。PS2のマシンパワーを語る上で“タバコの煙”を例に取って語ることが多いが、まさに煙の粒子ひとつひとつが空気の流れにあわせて動いている様子を実感できるはずだ。その他にもコース背景の木々を見れば、木の葉1枚1枚が微細に描かれているのに驚かされるだろう。リプレイ時、車体がこれらの木の葉の間からのぞくのである。また、タイヤ（ホイール）の表現にも注目してほしい。「～V」では、タイヤはそれらしく回転しているように描かれるのではない。実際にそこでアスファルト路面をグリップし、トラクションをともなって回転しているのである。これまでのレースゲームとはまったく次元の異なる映像表現に期待。



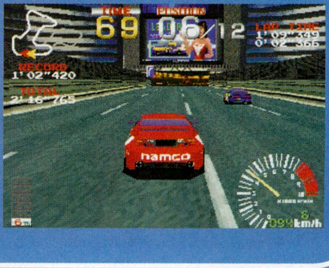
コース脇の木々を見て欲しい。緑の木の葉の塊としてでなく、まさに1枚1枚の葉がそれぞれの存在感をもって描かれているのに気付くはず。



まさに“空気感”としかいいようのない、遠近感を強調する手法により現実感あふれるサーキット。リプレイ時のアングルの取り方も、これまでのシリーズに比べ洗練されたものとなっている。

「R」の血統とは……？

レースゲームマニアの間では、もはやブランド化している「R」の血統。しかし、そのことを誰よりも理解しているのがナムコなのだ。シリーズ3作目「レイジレーサー」、4作目「R4」と、Rのエンブレムへのこだわりは半端ではない。そして5作目の「～V」にして、栄光の“リッジレーサー”のフレーズがついに復活……。その意気込みのほどは十分に伝わってくる。



決　戦



■コーエー■SLG■6､800円（DVD）■1Ｐ■大容量メモリーカード対応■CREATOR DATA プロデューサー/シブサワ・コウ■http://www.koei.co.jp

コーエーが満を持して新ハードで放つ期待の合戦シミュレーション「決戦」。本作は歴史を楽しむことへの提案なのだ。

歴史のＩＦを楽しめるシナリオ

合戦の見せ場を満喫させるための研ぎ住まされたシステム

本格派合戦シミュレーションゲーム「決戦」。その舞台となるのは戦国時代も末期「関ヶ原の合戦」から「大坂の陣」までである。骨肉相食む戦乱の世に終止符を打つべく、プレイヤーは東軍徳川方、西軍豊臣方のどちらかを選び、各シナリオごとに展開される合戦を戦い抜くのだ。具体的なゲームの流れはこうである。まず合戦ごとに「交渉などの攻略を練り、出陣武将などを決定する」、次に「軍略や陣立てなど軍議を開いて決定させる」そしていよいよ合戦に突入、あとは各諸将に対し戦況を睨みながら命令を出す、といった感じだ。難しくかまえることは、なにもない。兵は配下武将達が各々決まった数だけ率いており、彼らはゲーム中、独自に行動を起こしている。よってプレイヤーは彼ら武将に対しおおまかな命令を下すだけでよいのだ。「決戦」はあくまでも合戦に焦点を当てたゲームである。よって、軍団を指揮する醍醐味を十二分に味わい、かつ直感的、感覚的な集団戦を満喫することができるよう、システムは極力絞り込んであるのだ。

そういうわけで従来までの「信長」シリーズにみられるような、チマチマとした「内政」などという概念も本作には登場しない。実に歯切れのよいシステムに仕上がっているのである。

特殊戦術システムのビジュアルエンターテイメント

ゲームシステムの中でも特に印象的なものは「特殊戦術」と呼ばれるものだ。これは各々の武将がもつ個性的な攻撃方法で敵部隊に大打撃を与えてくれるというものである。各武将には「戦意」なるパラメータがあるのだが、これは一騎討ちに勝利したり敵部隊を殲滅すれば上がり、その逆ならば下がる。この流動的なパラメータが一定の数値まで達すると、いよいよその「特殊戦術」が発動するというわけだ。さてもこの「特殊戦術」、一端発動するやいなやデュアルショック2対応で我々を別世界へと誘ってくれる。「死ねぇ！」と雄叫びをあげつつ敵陣に切り込んでいったり、鉄砲三段攻撃をぶちかましたりなどは朝飯前、振動とビジュアルの二段責めに恍惚となってしまうこと請け合いだ。特に陣形を整えている最中であろうがおかまいくガンガンぶっ放せる大砲攻撃には、もはや破壊のカタルシスさえ覚えるのではあるまいか。実に官能的だ。そして官能の極みは真田幸村の特殊戦術、「くの一攻撃」にてその絶頂を迎えるであろう。太もも露なくの一がわんさと向かってくるのであるから、敵方は二重の意味で堪らない。この攻撃を喰らった

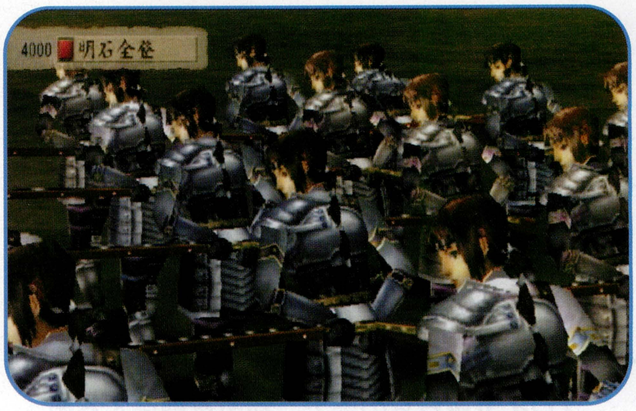




特殊戦術は使って楽しい見て楽しい、おまけに敵は大打撃と一石三鳥？　写真は大砲攻撃、戦意メーターが溜まったらところかまわずぶっ放せ！



「決戦」、その合言葉は「見て楽しい戦国合戦」だ。「関ヶ原の戦いにおいて西洋の甲冑を着た兵がいた」という記述は現存するどの古文書にもないのだが。



これが「決戦」で噂の明石全登軍団の「漢の心意気」、美女甲冑部隊のコーラスダンス。見よ！　この一糸乱れぬ美女達の踊りを！

時点で敵も己ももう昇天だ。こうした味わい深い体験ができるのも「決戦」が、そのビジュアル面の演出において秀逸だからにほかならない。

歴史を想像していく悦び 歴史のＩＦを問う

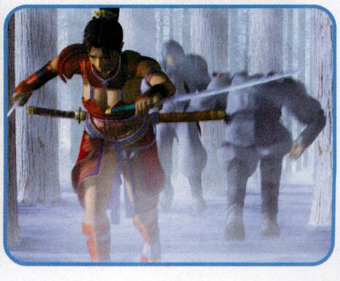
このゲームの真骨頂とでも呼べるのが、なんといってもその破天荒なシナリオ。とはいってもこれはけっして悪い意味ではない。

もし、石田三成が関ヶ原で勝利を収めていたら？　などというような”歴史のIF”が、プレイヤーの采配いかんによりシナリオにことごとく反映されていくのである。例を挙げれば、関ヶ原で敗北した家康、まずは信州上田の真田攻略にて足止めを喰っていた息子秀忠の軍と合流、その上で再度決戦を三成に挑んでくる、といったぐあいだ。「もし～だったら」歴史好きの人間というのは得てしてかような夢想を抱くことが多いようである。想いを巡らし自分なりの歴史絵巻を創出していくというのも、歴史の愉しみ方のうちの1つと考えるからなのだろう。

自らの思い入れのある人物が、歴史の狭間に滅びの憂き目を見るというのはなんとも忍び難い限りだ。それがまた、史実として避けられようのない運命であるから、感ずるところの悲哀は、さらに増す。想像の中だけでも生きて活躍してほしいと願うのは歴史好きの人間の常なのかもしれない。事実、関ヶ原で討ち死にしたと伝えられる石田三成の侍大将、島左近などはそのあまりの人気からか、関ヶ原からの生存説まで唱えられておるありさまだ。しかし、歴史マニアを自認するプレイヤーがいくら己の想像力を駆使しようとも、「決戦」のシナリオは回を追うごとに、それらをよい意味でトコトン裏切ってくれることになるだろう。徳川家康はめちゃめちゃカッコイイし、島左近は関ヶ原でも討ち死にはしない。すでにその頃には病没していたはずの黒田如水は、生きていて九州を平らげ天下を狙ってくる、おまけに真田十勇士は全員くの一、率いる総帥は真田幸村といった展開も繰り広げられる。

さらに「決戦」の織りなす素晴らしい歴史パラレルワールドはまだまだとどまるところを知らない。 モンゴル騎馬民族の衣装を着た黒田如水などは、三國志時代の姜維よろしく合戦中、激烈に連弩（高性能の巨大ボウガン）を発射しまくる。そして極め付けは明石全登なる武将、なんと彼に至っては西洋の甲冑を身に纏った美女軍団とともに、戦闘中にコーラスダンスを披露し、我々に漢の心意気の何たるかを示してくれるのである。ここまでくると、もうトレビアン！　としか言えまい。徳川幕府の鎖国以前、戦国末期の世界情勢をエキゾチックに強調した感もあり、実に痛快だ。史実をアレンジした仮想シナリオが楽しめるだけでなく、このように合戦におけるビジュアル効果を大胆に演出し、我々を魅せてくれるのである。つまり本作は単なる歴史シミュレーションではない、「見て」楽しめる合戦エンターテイメントなのだ。歴史のもつ面白さを認識するためには、優れたエンターティメントから入っていくのが一番だ。黒沢明の映画からでもいい、原哲男の漫画からでもいいだろう。そうした選択肢の中にこの「決戦」を加えることをお薦めする。本作を機に歴史の面白さを存分に楽しんでみてはいかが。



本作においては「見て楽しい」要素がふんだんにもりこまれている。シナリオの合間に挿入される美麗なムービー画面。そして、真田幸村率いるくの一達の活躍には血わき肉躍ることだろう。

A列車で行こう6

■アートディンク■都市開発鉄道シミュレーション■3月4日発売■6,800円■1P■大容量メモリーカード対応(6144KB以上)/デュアルショック２専用/ノーマル、ワイドテレビ両対応■CREATOR DATA プロデューサー/永浜達郎 ディレクター/佐藤任■http://www.artdink.co.jp

プレイヤー自らの手で、都市を創造する楽しみを味わえるA列車シリーズ。より遊びやすく、より奥深い作品に仕上がっている。



シリーズ1作目より15年 画期的A列車が旅立つ

シリーズ第1作目「A列車で行こう」が発売されたのは、今から15年前の1985年。当初の目的は、鉄道会社を赤字にならないように運営し、遥か彼方にある大統領官邸までお召し列車を到着させることだった。しかしその自由度は高く、鉄道を黒字で経営しながらどこまで街を発展させられるかという楽しみかたもあった。その部分が進化を遂げ、到達したのが「A列車で行こう6」。

プレイヤーは鉄道会社のオーナーとなり、広大な平野に鉄道網を構築し、都市を発展させるのが目的となる。従来の作品では、会社経営のためにやるべきことが多く、難易度が若干高めだった。そこで本作では、プレイヤーがすべきことを鉄道の敷設、ダイヤの設定、産業の誘致に絞ることで、より鉄道運営に注力できるようになっている。



従来と比べて格段にリアルなA6。プレイアビリティも向上しているので、誰もがプレイできる。

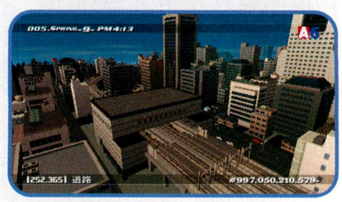
次世代のテレビ環境を考え ワイドテレビに完全対応

本作では、モニターを通して目に入ってくる画像のすべてが、ゲームをプレイするための重要な情報となる。すなわち、一度により多くのデータが画面に表示されれば、それだけ遊びやすくなるといえる。そこで、通常のテレビより横に長いワイドテレビを有効に使うことで、プレイヤーが一度に得られる情報量を増加。結果的に、現在の状況を把握しやすくすることに成功した。これは、下にある写真を見てもらえれば一目瞭然だ。ワイドテレビに表示した画面のほうが、通常のテレビと比べ建物の数が多くプレイしやすい。

デジタル放送開始にともない、さらなる普及が予測されるワイドテレビ。今までは単に横長画面が表示され見づらかっただけだが、もはやA6をプレイするためには必需品といえる。



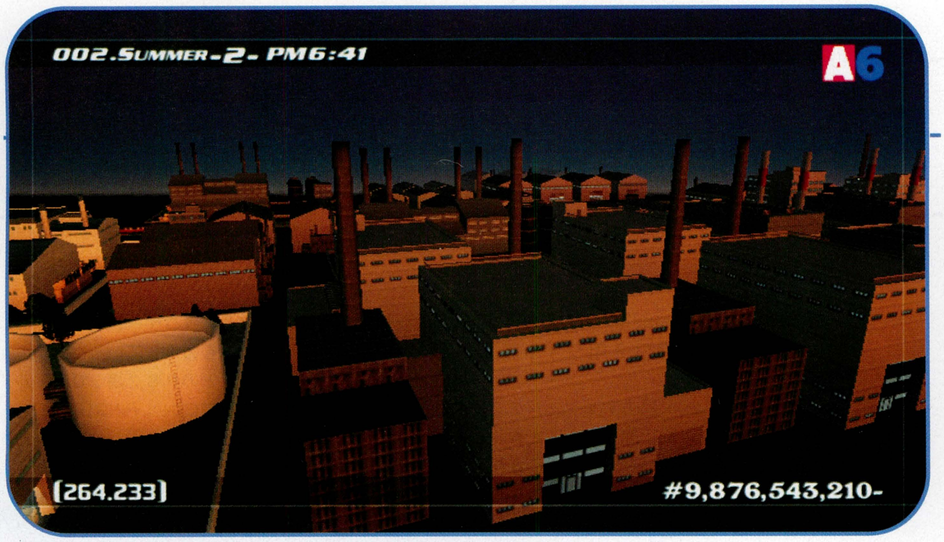
ノーマルテレビにA6を表示したときの画面。得られる情報量は少なめ。



同じ場面をワイドテレビで表示した場合。明らかに、得られる情報量に違いがある。

e-motion pick

A列車で行こう6



大規模な貨物鉄道網を構築した結果だろうか。コンビナートが立ち並ぶ大きな工業地帯に発展している

自ら進化する都市〜エモーショナル・シティ・システム〜

今回は鉄道運営を中心としてゲームを進めていくため、プレイヤーがビルを購入して都市を発展させていく必要はない。代わって、街を構成するビルや道路、鉄道網などが人々に与える影響を考慮し、都市自らが自発的に発展していくシステムになった。これがエモーショナル・シティ・システムと呼ばれるもの。例えば、朝と夕方にダイヤを集中させれば、巨大なマンションが建ち並ぶ住宅街になるといった具合いだ。これにより、どのような都市に発展するのかわからないという、今までとはまた違った楽しみや驚きがある。

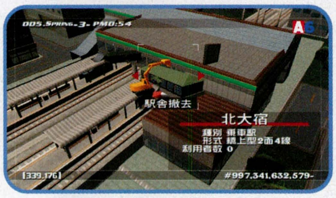
革新的なゲームには、画期的なインタフェースを

その①：ダイヤの設定には対話式を採用し、より簡単に



線路に対して適用すると、駅設置などのメニューが表示される。

シミュレーションゲームといえば、メニューがたくさんありすぎて何をしたらいいのかわからないということがよくある。こういったわかりづらさを解消するため、A6ではポップアップメニューを採用した。これは、画面内でターゲットとなるオブジェクト、またはエリアを選択すると、それに対して取れる可能性な行動のみが立体物として表示されるシステム。これならば、プレイヤーが混乱をきたすことは少ない。



駅にポインタを移動させクリックすれば、駅の増築などのコマンドが表示される。

その②：より多くの情報を提供するための工夫



画面が見づらい場合、視点を変更して見やすい角度に設定できる。

3D空間を舞台として展開されるゲームのため、プレイヤーはフィールド上に表示された立体のポインタを操作し、アクションを起こしたいエリアやオブジェクトを直接指示する。また、ポインタのある画面の視点は、360度自由な角度に変更が可能。真上から見たときは、産業の分布が一目でわかる分類図へと、自動的に表示が切り替わる。さらに、一つのオブジェクトを別な角度から見られるよう、画面を分割するダブルスクリーン機能も搭載している。



オブジェクトを見る以外に、分類図と組み合わせれば直感的に都市の成長度合いを判断できる。

細かなダイヤ設定をアシストする対話式ダイヤ設定



ポイントにさしかかると、どちらへ進むかの指示を促す表示が出る。

今までのシリーズでは、どちらかというと時間の流れを早く進め、それによって都市の発展を促してきた。しかし、A6では従来より時間がゆっくりと流れるように変更され、それにともなってダイヤも15分単位での設定が可能。ただし、それだけではダイヤの設定が面倒くさくなっただけで、そのメリットがいかされない。

そこで同時に、細かなダイヤを簡単に決めるための新しいシステム“対話式ダイヤ設定”も導入された。引いたばかりの線路に鉄道が通ると、ポイントでは時間帯によってどちらへ進むかを選択。駅では、停車時間や回送の指示などを設定できる。これを使えば、プレイヤーは難しく考えずにダイヤを設定できる。



細かく指示を出すことも可能だが、やりすぎるとプレイヤーが把握するのが大変。ほどほどに。

時の流れが作り出す、美しい四季のシンフォニー



春、西に傾いた太陽がサイロと畑を照らす中、電車はゆっくりと進む。

A6の世界でも、人々は朝7時に起きて8時の電車で通勤するといった、一般的なライフスタイルを持っている。これをよりリアルするため、時間の概念や進行を大幅に刷新した。

ゲーム内での時間は、1年が4つの四季で構成されている。一つの季節は9日間となっているので、36日が経過すると1年が過ぎる。1年間を短くすることで、逆に1日は長く、ゆっくりと流れるようになった。これらの時間や四季を目に見える形で表現するため、季節による景色や朝夕を表す微妙な光加減にまでこだわって制作されている。きっと、あなたはその世界で時を過ごしているような、もう一つの時間の流れを感じ取ることができるだろう。



雪が降る中を孤独に、しかし力強く走る列車。冬の北国を思わせる情景が目の前に広がる。

ETERNAL RING

■フロム・ソフトウェア■3Dリアルタイム RPG■３月４日発売■6,800円(DVD)■１Ｐ■デュアルショック２対応■CREATOR DATA プロデューサー/金子章典■http://www.fromsoftware.co.jp

モニターからの情報が空間の広がりを感じさせる……「ETERNAL RING」の演出にフロム・ソフトウェアのこだわりをみた。

擬似空間を表現し続ける同社のＰＳ２用タイトル第一弾

過去ＴＶゲームがモニターという平面空間を媒介にすることを選んだとき、モニター内に構築される疑似世界を再現するには平面的な表現に頼らざるを得なかった。平面的なマップの上を平面的なキャラクターが移動する、そんな限定された空間で展開するのがＴＶゲームだったのだ。しかしハードの性能向上、プログラム技術の発展に伴って、新たな次元の表現方法が付け加えられることになる。「高さ」という新次元、つまり立体を表現する疑似３Ｄの登場だ。ワイヤーフレーム、ポリゴンといった立体表現の出現にいたって、ゲームは平面空間の呪縛から脱したかに見えた。しかし、果たしてＴＶゲームは完全なる３Ｄ疑似空間（バーチャルワールド）を我々に提供してくれたといえるのだろうか？

ＰＳで幾多の３Ｄゲームを生み出し、確実にファンを獲得していったフロム・ソフトウェアのＰＳ２用３ＤリアルタイムＲＰＧ「ETERNAL RING（以下ER）」にはその疑問に対する同社らしいひとつの解答が用意されていた。しかもそれはポリゴンや高い解像度といったＰＳ２の特性を活かした画像上での試みからだけではなく、もっと別のアプローチによる解答だったのだ。

グラフィックだけではないリアルを表現する方法

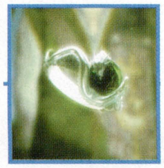
今年初頭にブレイクしたカルトムービー「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」をご存知だろうか（詳細は右ページ参照）。この映画の特徴のひとつとして全編がビデオカメラによる撮影という要素がある。手ブレ防止機能など装備されていないカメラなので、カメラマンが移動するたびに画面が揺れる。これが思わぬ臨場感を出し、観客はカメラマンの立場に自分を投影することになるのだ。カメラマンに降りかかる怪異を自らの体験として感じ、人から人へと口コミでその体験が伝わり、その結果、世界的な話題作となった。

さて、なぜ「ブレア・ウィッチ」の話を持ち出したのかというと、この映画の画像と「ER」のゲーム画面に共通点があるからだ。登場する主人公の視点に合わせて画面が“揺れる”という演出。そしてこの共通点こそ観客＝プレイヤーが疑似空間を追体験するために必要な要素なのである。

ポリゴンを使用した３Ｄゲームが登場しはじめの頃、プレイヤーの代役である主人公は空間内を滑るように移動するものが多かった。まるで台車に乗っているかのように主人公は滑らかに移動し、画面はまったく揺れなかった。実際の移動ではこうしたことはありえない。一歩踏み出すごとに頭が上下動し、視界も上下に揺れる。そう考えると擬似体験を３Ｄゲームに求めた場合、キャラクター視点でのゲーム画面が上下動するのは非常に理にかなった考え方ということになる。しかし前述のよ



目前まで接近したモンスターとの戦闘。迫り来る敵の息遣いさえも感じることができるのはキャラクター視点の３Ｄ画面ならではといえるだろう。「KING'S FIELD」「SHADOW TOWER」と傑作をリリースしつづけてきた同社の自信が感じられる。



うに過去の３Ｄ作品ではこの当たり前のことを表現していた作品が少なかった（同社の作品はＰＳ時代から表現することを試みていたが）。特に３Ｄ表現技術が飛躍的に向上し、グラフィックでのリアリティ再現方法が急激に増している現在、他の要素に不自然な部分があると、その世界そのものの虚構性を突きつけられることになってしまう……。これがモニターの向こうにリアルを感じきれなかった理由のひとつだったといえるのではないだろうか。

逆にいえば、この要素を上手く取り入れた「ブレア・ウィッチ」の映像がリアルに感じられたのも当然ということができるだろう。そして「ER」の疑似世界も画像の美しさからだけではないリアリティを感じることができるのだ。舞台となる無人の島「不帰の島」に上陸し、その足でモニター上の主人公が動き出した途端にもうひとつの世界も“揺れ”動き出す……。身近なリアリティの再現であるが、虚構と現実の境を取り払うには十分な力を持っている。ハッと見入るほどの画像の美しさとあいまったその効果は、トリップするに十分な擬似空間を味あわせてくれるだろう。現実とは何かを見つめることで加えるべき演出をプラスしたことにより、「ER」は現実としての重みを持ったのである。

疑似空間をリアルワールドに近づける演出の妙

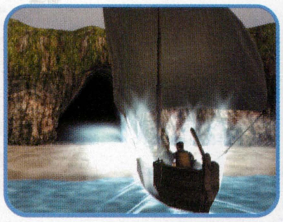
蛇足ながら、さらに臨場感を出すためによく用いられる演出をもうひとつ挙げておこう。キャラクター視線の画面において、見るものが最も緊張するのは視界ギリギリの部分での動きである。ゲームにおける視界ギリギリの場所とはモニターのエッジ部分。このあたりで何か動きがあった場合、それを見つけたものはどうしてもその方向を振り向きたいという欲求に駆られてしまう。振り向いた先に何を見つけるか……。それは作品ごとの演出のセンスに関わる問題だが、立体という空間を扱う場合の演出法を考えた場合、緊張感を生み出す手法としては効果的だろう。実際に「ブレア・ウィッチ」でもこの手法は利用されており、臨場感を高めるのに一役買っているのがわかる。『ER』は映画と違い、主人公の動きはプレイヤーが決定する。移動の最中に視界ギリギリの部分でなんらかの動きを察知する可能性も発生するだろう。その時になってどんな行動を取るかもプレイヤー次第。だが疑似世界に没頭し主人公になりきってしまえば、ビクッと反応してしまうことは間違いない。果たして見えたものは敵なのか、それとももっと恐ろしいなにかなのか……。疑似空間世界における演出法がプレイヤーの緊張感を増し、さらにゲーム世界の現実味を増すことにつながるのではないだろうか。

ＰＳ２の出現により、その高速演算能力と多彩な映像表現能力は、数多くの立体感あるゲーム世界を構築することになるだろう。だがそれがリアリティ溢れる世界になるとは限らない。現実を表現するには細かな演出にも気を配らなければならない。「ER」はそのことに気付かせてくれ、さらなる疑似体験を生み出すための方法論を提供してくれるタイトルなのである。

ブレアでウィッチな物語

メリーランド州、モンゴメリーカレッジ映像学科の学生３人が撮影したというドキュメンタリースタイルムービー。魔女信仰が残る地元の森ブラックヒルズに入った３人は行方不明になり、その１年後、フィルムだけが発見される。そこに映し出されたのは３人を取り囲む不可思議な現象の数々だった……。低予算ながら斬新な演出と、インターネットを介した情報公開でカルト的人気を博し、記録的な興行成績を打ち立てた作品。現在ネット上に公式、非公式を含めた複数のHPが開設され、映画の謎に対する諸説が発表されている。







イベントシーンに流れるムービーは客観的視点で展開。視点を変えることにより、世界の広がりや物語の人物関係などがわかりやすく表現されている。











ゲームの臨場感を生み出す真骨頂ともいえる戦闘シーン。繰り出す魔法のエフェクトや敵モンスターのバリエーション豊かな動きなど、ＰＳ２の画像処理能力を駆使した画面の美しさに息を呑むほどの興奮を感じることができるはずだ。武器を持ちかえれば、画面上で振り下ろされるアイテムのグラフィックも当然変化する。武器によって振り下ろすスピードや威力も変わるために、状況に応じた判断が必要となるだろう。魔法は「火・土・風・水・光・闇」と６つの属性にわかれたアイテム「魔法石」を合成して生み出される「指輪」を装備することによって使用できる。後半に進むほど魔法の重要性は増すため、合成システムの修得は早めにしておこう。



プレイヤーの分身となる主人公カイン・モーガン。国王直々の命により絶海の孤島「不帰の島」に足を踏み入れ、島に秘められし「エターナルリング」の謎を探ることになる。

鉄拳 TAG TOURNAMENT

■ナムコ■３Ｄ格闘アクション■３月30日発売
■6､800円■対応周辺機器未定■CREATOR DATA プロデューサー／中谷 始■http://www.namco.co.jp/

３Ｄ格闘ゲームの代名詞「鉄拳」シリーズの最新作がＰＳ２に移植される。アーケード版を圧倒するクオリティの数々に迫る。

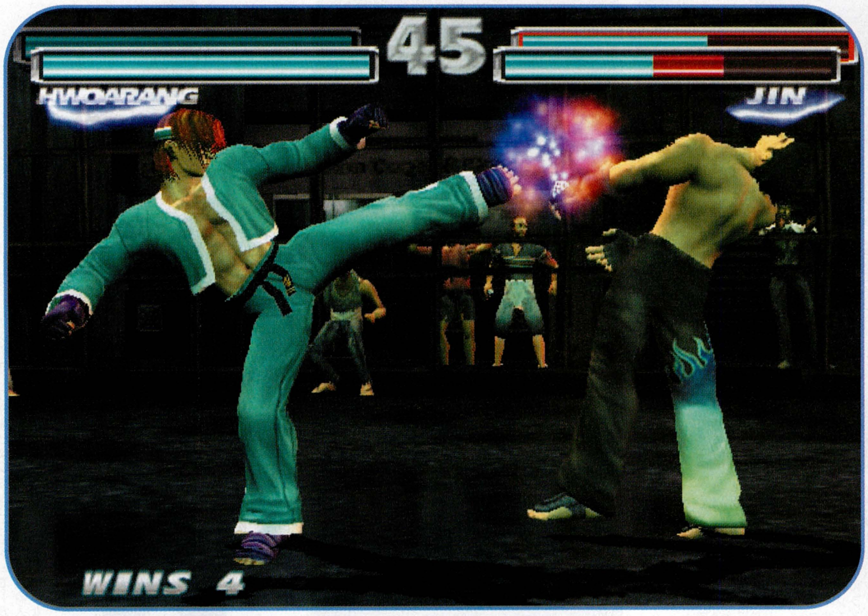
アーケードゲームの雄 「鉄拳」シリーズ最新作、ついに登場

去年７月にアーケードに登場し、今現在も好評稼動中の「鉄拳タッグトーナメント(以下鉄拳TT)」が3月30日、ＰＳ２にスピード移植される。

ＰＳで発売された前作までの鉄拳シリーズ同様、四股に対応した4つのボタンがあることや、画面の端で行き止まりにならない無限フィールドが舞台になるなど、基本システムは引き継がれているものの、本作ではシリーズ初の「2キャラでタッグを組み闘う」というタッグシステムが導入されており、“チェンジボタン”という5つ目のボタンが追加されたことが最大の特徴となっている。このシステムによりタッグコンボやチェンジ時の攻防など、1人対1人の対戦に比べゲーム性が大きく進化した。実際には、30以上登場するキャラのなかから2人のキャラを選んでチームを作り、相手のチームとの2対2のタッグバトルを繰り広げるという形になる。画面上には各チームとも1人ずつしか登場していないものの、プレイヤーはチェンジボタンを使い対戦中に任意に2キャラを交代させて闘うことになる。2人のキャラの使い分けが重要で、「いつチェンジすべきか」という点が戦術に深みを持たせている。

もちろん、「鉄拳3」のPS移植で我々の予想をはるかに上回る出来を見せ、他のメーカーを驚かせたナムコ。鉄拳TTも単なる移植で終わろうはずがない。

ナムコから発表された写真資料をパッと見て感じられる「グラフィックがすごい」というイメージ。これは、自然または人工の光の表現、反射等の光源処理や、背景の描き込み、それにキャラのモデルのリアルさ、といったところから来るもの。さらに、グラフィックだけではない鉄拳TTの凄さをこれから紹介していこう。



アーケード版をプレイしたことのある人でもそうでない人でも、このグラフィックを見てしまえばとにかく驚かされるはず。


演舞(デモ)の中のワンシーン。シャオユウなどが舞闘場で武術の型を披露する。この演舞はオープニングに使われるのだろうか？



鉄拳3から継承された横移動システム。これによって駆け引きに深みが生まれた。

完全移植！ しかしすべてがアーケードを上回る

ＰＳ２版鉄拳TTは「アーケード版完全移植」をうたっているが、これはゲームの基本内容がアーケードをベースとしているため。そのクオリティを見てしまうと、この場合“移植”という言葉より“進化”という言葉の方がぴったりくる感じである。

ステージ内のオブジェクトやギャラリー、そして登場キャラ。３Ｄ関係すべてのグラフィックがすべてパワーアップしているほか、攻撃がヒットした時の爽快感をアップさせる鉄拳独特のヒットエフェクトや、その他のゲーム内のエフェクトがリニューアルされ、アーケード版よりも極めの細かいものになっているのが見てとれる。プレイ時の感覚はアーケード版そのままに、すべての要素がパワーアップしている。またムービーもアーケード版のものが(より高クオリティで)収録されるほか、新規のムービーも入る予定である。

もちろん、現時点で発表されているキャラやステージはまだ一部で、未公開の要素も多そうだ。しかし、これまでに公開された資料を見るだけでも、ファンの期待は盛り上がるばかりだ。



写真はロウが気合い溜めをしているところ。この気合い溜めのエフェクトもアーケード版に比べ、発生から消失までの軌跡が美しくなった。



ジン(右)がヘイハチとタッグを組んだ時のみ出せる“兆候(きざし)”。写真は開発途中だが、これも移植されていることが確認できる。



鉄拳特有の攻撃がヒットした時のエフェクト。ファランの攻撃がシャオユウにヒットし、青白い閃光が発生している。髪が揺れていることにも注目。



キャラがダウンした時などは、地面から土埃のようなエフェクトが発生する。これもアーケード版に比べてきめ細かくなっている。



ジンの魔神拳がシャオユウにヒット。ジンの体を走る稲妻もより鮮やかなものとなり、薄暗いステージに映える。背景の石像の炎も動いている。

この驚くべきクオリティの高さ……“バーチャル”ではない、“リアル”がそこに存在する

単なるアーケード版鉄拳TTの移植、と言うにはあまりにもレベルが高いＰＳ２版のクオリティを検証してみよう。

まずは上記でも少し触れたキャラの髪、そしてコスチュームだ。各キャラごとに髪質や衣服の質感がみごとに表現されていて、技を繰り出す時のキャラの動きに合わせて緩やかに、時には激しく揺れてアーケード版とは比べ物にならないほどの躍動感をプレイヤーに伝えてくれる。もちろん、静止時だけでなくステージ内に吹く風によっても衣装や髪はひらひら揺れるのだ。また風によってなびくのは、特定のステージ内に存在する地面の草でも同じこと。さらに上半身裸で闘うキャラの場合は、その筋肉の付き具合や動きも細かいところまで作り込まれており、まるでキャラの鼓動までがプレイヤーに伝わってくるようだ。

ビジュアルばかりでなく、ゲーム中に聞こえる効果音も現実に近づけている点にも注目したい。キャラが地面に叩き付けられた時の音などもステージの種類によって変わるようになるという。板の間の道場であるジンステージでは当然、木の上に落ちたような音がする、ということ。これは、自然物と人工物双方を妥協を許さないほど作り込んだ結果、可能になったこと。これだけの質感を誇るオブジェクトを、ＰＳ２が可能にした高度な光源処理でライトアップして描き出す……この驚くべき世界には、目をみはるばかりだ。



痛みと衝撃で顔がゆがむ。言うのは簡単だが、ここまでポリゴンで表現したゲームはなかっただろう。よく見ると歯ぐきや奥歯まであるのがわかる。



写真ではわかりにくいが、ステージ内の草は風を受け1本1本、別々に揺れている。さらにキャラがダウンすると、倒されるようになっているのだ。



ロウ(右)が着ているイエロージャージ。背中の模様の描き込み、そのシワ。このクオリティで滑らかに動くのだ。

PS2の力が熱い闘いを美しく演出する

繊細な指の動きの表現や、技を出すときの動きの流れなど、リアルさを出すことに重点を置いたものだけでなく、スピーディに展開される闘いを盛り上げるための演出の数々にも、鉄拳TTでは力を注いでいる。闘うキャラの後ろで応援するギャラリーの盛り上がり、画面の奥に建っている石像の口から噴き出す炎がキャラや地面を朱に照らす……。これらはみな、PS2のパワーを存分に使って実現したものなのである。



背景にある車のテールランプが車の周囲を照らしているだけでなく、バトルフィールドにある水たまりにまで映りこみ反射しているのがわかる。



マウントポジションをとって攻撃を加える。周りではギャラリーが騒いでいる。このギャラリーも絶えず動き、キャラたちを応援している。



シャオユウ(左)の鳳凰の構えに注目してほしい。しなやかなラインとその陰影の付き方に圧倒される。足首の表現ひとつにとっても感嘆させられる。

表情とライティング効果

ＰＳ２版の登場キャラのモデルは、ここまで細かく作りこまれている。とくに顔は「ついにここまで来たか」と言わざるを得ないほどにリアルだ。そのため、同じ角度から見たモデルでも光の当て方ひとつで表情や雰囲気が変化する。さらにキャラたちは瞬きをしたり、目を動かすというように表情が格段に豊かになっており(ゲーム中、痛そうな表情もする)、このライティング効果と相まってゲームを盛り上げる。



多彩なステージ

キャラが闘うバトルフィールドはアーケード版では10種類以上用意されていたが、ＰＳ２版では同じステージでも細かなエフェクトが加わったり、表現力のアップなどでアーケード版より大きく進化している。例えば南米のステージでは、アーケード版にはなかった草が生い茂り、場所によっては足首まで埋もれるほど。闘神を奉る神殿のステージや舞闘場のステージでは、地面の石に起伏がつけられている。しかしこれらは、あくまで見た目に手を加えたものであり、それによってアーケード版とゲーム性が変化してしまうといったことはないので安心してほしい。時間帯や季節、天候を変えたものといった、アーケード版で登場したステージの別バージョンも用意される。



石畳の舞闘場。画面には映っていないがステージ内に、ほうきで掃除をしている人がいる。



アーケード版からアレンジされ、地面に草が生い茂る上で闘うようになった南米のステージ。

シャドウマッピング

アーケード版では地面はまっ平で、そこに映るキャラの影も平面だったが、今回のＰＳ２版では地面に起伏がつき、影はその凹凸に沿うように投影されるのだ。揺れる髪までも影として地面に映るというこだわりぶりだ。


実際に石を切り出して敷き詰めたようなファランステージの石畳。この凹凸に沿って影が表示される。

進化した「鉄拳」……その注目すべきシステムに迫る

タッグ

「タッグ～」という名称からもわかる通り、今回のシステムは“2人のキャラをチェンジ使い分けながら闘う”もの。そのため、絶えず画面上のキャラの体力や戦況を見極め「いつチェンジするか」、「相手のチェンジのタイミングを読み大技を叩きこむ、または阻止する」といった駆け引きが必要となる。そこがタッグバトルの醍醐味なのだ。選べるキャラたちには相性があり、ストーリー上で関わりのあるキャラ同士でタッグを組めばチェンジ時に特別なコンビネーションを出すことが可能になったり、反対に不利になる場合もある。馴れないうちは無理にチェンジせず、体力が減ったらパートナーに代われば いいだろう。そしてタッグコンボなどを覚えた頃から俄然、鉄拳TTの世界は広がりを見せるのだ。



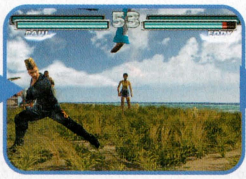
立った状態でチェンジボタンを押すと、相手に背を向けて画面の外へと走り出す。ここで相手の攻撃を受けずに完全に画面から出ればチェンジ成立。



チェンジが成立すると、それまで画面外にいた控えのキャラクターが走って登場する。チェンジにはいくつかのバリエーションが用意されている。

タッグコンボ

タッグを組む、ということで鉄拳シリーズの華である空中コンボがさらにエキサイティングなものになっている。画面中のキャラがある特定の技で相手を宙に浮かせてチェンジ。画面に登場したパートナーがまだ宙に浮いている相手に攻撃する、というわけだ。また下段の連続写真のように、攻撃～攻撃という連係を叩きこむタッグコンビネーションも用意されている。こちらは特定の組み合わせのタッグのみ可能だ。





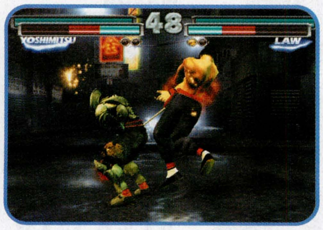


キャラクター

鉄拳シリーズでは、登場するキャラの個性や繰り出す技、それにそのバックストーリーも魅力の1つ。今回の鉄拳TTは鉄拳1～3の総決算ということで、全作中から計30以上ものキャラが時代設定を越えて結集している。これらのキャラがすべて移植されるのは間違いなさそうだが、今回は気になる新キャラの登場はあるのだろうか……？



ジン(右)と相見えるのは、鉄拳2で登場し鉄拳3の設定では行方不明だったはずの母親ジュン(左)。もちろん新しい技やコスチュームも用意されている。



妖刀吉光を使い奇妙な技を繰り出すヨシミツ(左)。いきなり相手に背を向け、自らの脇を刺し貫いた刃で相手にダメージを与える、という切腹技も。



ブラジルの伝統格闘技カポエラで闘うエディ・ゴルド(左)。逆立ちや座った状態からまるで踊っているかのように技を繰り出す。

ゲームモード

- アーケード
- VS
- タイムアタック
- サバイバル
- チームバトル
- プラクティス
- ？

ＰＳに鉄拳3が移植されたときのように、今作でも左の表のようなモードが収録される。ＰＳ２のスペックを生かした味付けが期待されるところだ。またプラクティスでは、初めて鉄拳シリーズに触れる人でも、わかりやすく練習できるよう配慮がなされている。

ところで気になる新モードだが、今のところ「何かが収録される」としかわかっていない。移植されるたびに新モードが用意されてきたわけだが……。



どうやらアーケード版では使用できなかったこのキャラが使えるようなのだが……？

DRIVING EMOTION Type-S

■スクウェア■レース■3月16日発売■6,800円■1〜2P■大容量メモリーカード対応デュアルショック2対応■CREATOR DATA ディレクター／池淵徹 プログラマー／八木澤茂／坪井浩■http://www.square.co.jp/ http://www.escape.co.jp/

実在の車が実在のサーキットを走る。ただそれだけをストイックに作りこんだリアルレース。新ハードの能力を、思い知る。

陽光を照り返す車体、巻き上がる砂塵。スクウェアが目指したアナログ的リアリズム

PS2参入第1弾として、スクウェアが選んだのは、お家芸のRPGではなく、レースだった。たしかにビジュアルのクオリティや物理計算能力、そして描画速度がこれほどはっきりと試されるジャンルはほかになく、新しいハードの可能性を検証するという意味でも適当な選択といえるだろう。

ピカピカの車がスベスベの道路を走る。ひところはそれがリアルだといわれていた。今はもうその域を越え、ゲームはよりアナログな表現を模索しはじめたようだ。このタイトルがビジュアルをひとつの大きなコンセプトにしているのは明らかだが、その画面に描かれた擦れた道路や砂煙を見ていると、ピカピカのリアルを超えた、ひたすら泥臭いアナログ的なリアルを追求しているように思えてならない。



路面の凹凸、黒ずんだ壁。新世代のリアリズムは、今まで無視されてきたものを描き出した。

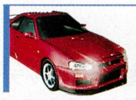
まず大前提として登場車両はすべて実車

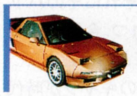
実在するものを再現する。それは、最も単純にして難解なテーマへの挑戦だ。「Type-S」は、登場車両がすべて実車。ごまかしは効かない。車高・車幅などもミリ単位で再現している。



フェラーリとポルシェが疾走するリプレイシーンのひとコマにも、技術力の高さが垣間見える。車体に反射する空と雲。逆光で黒いシルエットとなって浮かび上がる管制塔。擬似的でない緻密な光源計算だからこそ可能な、光と影のコントラスト。


TOYOTA
SUPRA
RZ


NISSAN
SKYLINE
GT-R V-spec


HONDA
NSX
S Zero


MITSUBISHI
GTO
TWINTURBO


MAZDA
RX-7
TYPE RS


SUBARU
IMPREZA
WRX STi Version Ⅵ


ALFAROMEO
ALFA GTV
3.0 V6 24V

やりこみ度が試される挑発的なモードも

厳密にいうと、本作はレースではなく、スポーツドライビングだ。その違いは、前者があくまで競走を目的とするのに対し、後者は競走などを媒介として車そのものを楽しむという点にある。トレーニングモードの充実やゼロヨンモードの存在なども、運転やセッティングの楽しみを追求した結果だろう。プレイヤーに車への愛と知識とやりこみが要求されるというわけだ。

プレイヤーのやりこみと研究の成果を発揮する場所として、画面分割による2P対戦モードや、インターネットランキングなどがある。

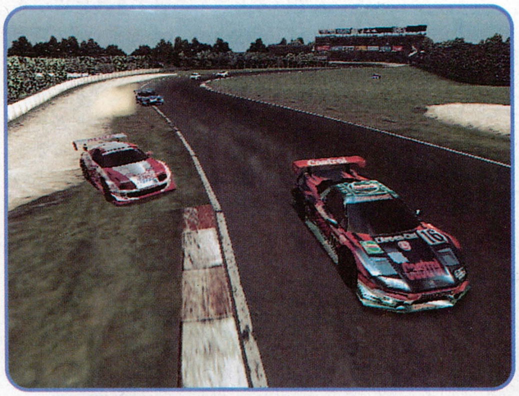




400mの直線コースのタイムを競うゼロヨン。ハンドリングなどを一切無視し、爆発的な加速力だけをストイックに追求するレースだ。

目標としたのは完全なる物理シミュレーション

本作には3つのリアリティが存在する。ビジュアル面でのリアリティ、実在の車両やサーキットが登場するという意味での設定的リアリティ、そして挙動のリアリティだ。特に挙動は、最も「ゲームの嘘臭さ」が感覚的に理解できてしまう部分だけに、過去の作品ではいかにそれを消すかが課題となっていた。PS2というハード的な追い風を受けた今、本作では車体重量などを加味した緻密な物理計算に取り組み、本物の挙動の再現に努めている。



レーサーでもないかぎり現実には出せない速度。想像を超えた挙動。そんな未体験のリアルが、緻密な物理計算によって再現される。

ダート、ハイウェイ、サーキット欲張りな空間表現

鈴鹿や筑波といった実在のサーキットを走れるのが本作の特長のひとつだが、さらに高速道路や峠道など、バラエティに富んだコースを楽しむこともできる。運転の喜びを味わううえで、さまざまな攻略要素を持ったコースが用意されていることの意義は大きい。



筑波サーキットとは独占契約を結んでおり、本作以外では走ることができない。



深夜の高速道路。トンネル内の反響音なども再現され、臨場感アップに一役買っている。



舞い上がる砂塵も豪快なダートコース。もちろん車の挙動も独特のものとなる。



南仏を思わせるコース。背景の緑と清流が美しく、走るものの目を和ませてくれる。

初心者のための親切設計

リアリティを追求したゲームは、マニアックになりがちだ。レースに限らず、一般的な傾向としていえるだろう。しかし本作では、初心者でも取っつきやすい工夫を凝らして対象ユーザーの幅を広げている。高度な技術をどの方向に使うか —— 制作者の思想が試されるところだ。



トレーニング

コース上に描かれた最速ラインを見ながら走れるモード。ここで基本的なドライビングテクニックを学習することができる。なお、ギザギザのラインはブレーキポイント。



E-SEARCH

使用する車を選ぶ際、出力・駆動形式・加速性能・車体形状などから絞り込むモード。車に詳しくなくても思い通りの性能の車をチョイスすることができるというわけだ。

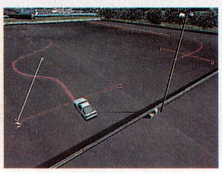
マニアのための細密設計

無論、初心者に優しいだけではユーザーは納得しない。やりこむほどに奥が深く、詳しくなるほど有利になるゲーム性が求められるのだ。本作では車体の各パーツごとに細かいセッティングが施せるなど、やりこみの懐は深い。マニアならではの絶妙なプレイも楽しめるに違いない。



カスタマイズ

サス・ギア・ブレーキ・エンジンなど、あらゆるパーツを自由にカスタマイズできる。自分だけの最適なセッティングを探す楽しみは、マニアだけに許された特権だろう。



ジムカーナ

コース上のパイロンを避けながらコーナリングの練習ができる。というと初心者向けのようだが、いかに素早くきれいに抜けるかを追求していく作業はどこまでも奥が深い。

DEAD OR ALIVE 2

■テクモ■格闘■3月30日発売■6,800円■1P〜4P■デュアルショック2対応／専用マルチタップ対応■CREATOR DATA プロデューサー／板垣伴信■http://www.tecmo.co.jp

現在アーケード3D格闘最高峰との評判も名高い「デッド オア アライブ（以下DOA）2」。PS2のパワーでどう生まれ変わる？



国内初の移植！ しかも、その中身はさらなる進化を……

昨年11月にアーケード版として稼働を開始した「DOA2」、そして1月に稼働を始めた「DOA2 MILLENNIUM（ミレニアム）」。現在最強といわれるセガのNAOMI基板をフル活用したこの作品が、国内で早くもPS2バージョンとしてプレイできることになった。しかも、さらなるパワーアップを遂げて、である。

そもそも「DOA」の魅力とは、打撃、投げ、そしてホールド（他の格闘ゲームでいうところの当て身技に近いもの）の相関関係による三すくみの駆け引きにあり、他の格闘ゲームとは一味違った「逆転」のスリルこそが本質だったといえるだろう。特にホールド技はすべての打撃技を受け流し、反撃を可能にする。他ゲームでは、連続技のヒット中は攻撃側が安心できる瞬間だが、このゲームにおいてそれはあてはまらない。連続技でさえ、ホールドされるリスクをはらんでいるからだ。このホールドをはじめ、前述の3つの要素の攻撃は、このゲーム独自のカウンターシステムとあいまって、リスクを明確な形で常に伴っている。いかに相手の読みをかいくぐって攻撃できるか、その駆け引きで貧乏くじばかり引いてしまうと、手練れのプレイヤーが初級者にあっさり負けてしまうこともある。それがこのシリーズの懐の広さだ。

このシステムは「2」になり、より明確にわかりやすく進化している。3D格闘ゲームではおなじみの空中コンボだけでなく、地上でもいかにしてリスクを潜り抜けながら攻撃を間断なく繋げていけるか、という緊張感に満ちた魅力は、ならではといえるだろう。

そして格闘ゲーム史上、かつてないほど広大かつ緻密に創りあげられたステージ。また、そこに仕掛けられたさまざまな危険地帯＝デンジャーゾーン。雪の上では足がすべり、崖から落ちれば多大なダメージを被る。またあるステージでは、爆薬が壁面に装填されており、激突することで炸裂する…。「バーチャファイター3」以降さまざまな3D格闘ゲームに導入された環境の変化を見事に集約、発展したこのシステムにより、地形に対しての戦略も戦いの幅を広げる役割を立派に果たしているといえる。爆発や落下の演出は、見る者に強烈なインパクトを与える。キャラクターの動きもあいまって、このゲームの攻撃は「痛快」であり「痛い」と感じられることだろう。

その戦いを盛り上げるのは、前髪から爪、眼球までもが妥協なく造り込まれた12人の魅力的なキャラクターたち。PS版（正確には業務用「DOA++」）からさらに男2人（うち変更1人）、女1人のキャラクターが追加され、総勢12人の格闘家たちが、これまたこだわりで創りあげられたスピーディかつ華麗な技を繰り出す。モデルのクオリティはシリーズを重ねるごとに飛躍的に向上し、俗にいう“揺れ物”の動きも「まさにそのもの」となっている。

Characters

劈掛拳使いのフランス人女性、エレナと、空手使いで国籍不明の謎の男アイン、そしてバイマンのスピリッツを引き継ぐコマンドサンボ使いであるイタリア人レオンが新たに参戦し、総勢12人が登場。









PS2版用に新たに追加された数々の新モードにも期待

PS2版は業務用「DOA2 MILLENNIUM」をベースにしているが、それを上まわるグラフィックを実現している。このページに掲載している開発中画面を見てもおわかりいただけるだろう。モードも業務用「ストーリー」「タイムアタック」「タッグバトル」に加え、「スパーリング」「バーサス」など全7モードに増強されている。

驚愕すべきはストーリーモード。ストーリーデモ（ゲームモデルによるリアルタイム）とバトルが間断なくつながるこのモードは、PS2版でさらにクオリティがアップ。既存ゲームでは感じられないスムースなストーリーモード展開をぜひ一度体感してもらいたい。

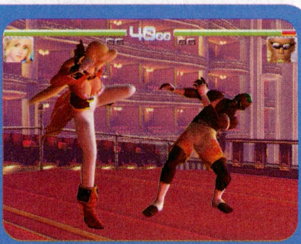
また、専用マルチタップを使用した4人でプレイできるタッグバトルモードのひとつ「スーパータッグシステム」は、リズミカルなゲームテンポとあいまって、家庭用ならではの爽快感あふれるプレイが期待できそうだ。

操作系も家庭用を意識し、ホールドを簡単に出せるセッティングも可能。業務用準拠の操作法で練習すれば、アーケードでの対戦もより楽しめるはず。

業務用登場からたった4カ月目でのハイスピードリリースにもかかわらず、さらに進化して登場するPS2版「DOA2」。アーケードで馴らしたプレイヤーのみならず、幅広い層のファンが注目している期待のタイトルだ。

Stage

戦いの舞台は全部で10（タッグバトル専用ステージ1を除く）。立体的に構築された各ステージには、さまざまな仕掛けが施されている。PS2版においては、地面の起伏などがより自然に表現されているのが特徴。









広大なステージ

— THE DRAGON HILLS —

ステージの端からのショット。通常では見ることができない角度から見ている。このCGからも、非常に広い範囲まで造り込まれているのがわかるだろう。妥協を許さない制作者のこだわりが感じられる。



遠景がきちんとボケているのはPS2版ならではの特徴。光の当たりぐあいもより自然に。



注目してほしいのはやはりキャラクターの関節部。非常に自然で美しい仕上がり。



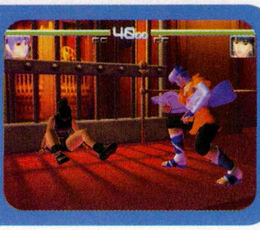
地面の起伏（アンジュレーション）もさらに細かくリアルな形状になっている。



ちなみにこれらの画面写真はすべて開発途中のもの。製品版ではもちろん影も入る。

And more

「DOA」シリーズのウリのひとつに、華麗なコスチュームが数多く用意されていることが挙げられる。当然、PS2版にもオリジナルコスチュームがしっかりと登場！　新技や新リアクションなども追加されるという。



FANTAVISION

■SCEI■パズル■3月9日発売予定■5,800円■1P
■大容量メモリーカード対応（約300KB～約3000KB）
■CREATOR DATA：プロデューサー／高塚進
ディレクター／兼高克志■http://www.scei.co.jp/

パズルゲームの魅力である中毒性と爽快感 そして花火。えっ花火？　花火＋パズルが どうなったのか、その答えがここにある。



「創り出す」＆「鑑賞する」。２つの魅力が融合された幻想世界がここに！

「ゲームもここまで進化したのか」。初めて「ファンタビジョン」の画面を見たときに、まず発した僕の言葉である。パズルゲームは見た目より中身重視！　と考えていた僕でさえ、びっくりするぐらいの美しさだったのだ。そして、これは確かに「ファンタビジョン（FANTAVISION）」だと思った。僕は、本作をfantasyとtelevision、つまりＴＶの中の幻想世界を表現していると解釈している。素直にそう思えるほどのデキだったのだ。それは、グラフィック面だけでなく、花火の爆発音も実際の花火大会（もちろん屋外）で聞こえてくるような迫力ある音なのである。なぜなら、3D音響計算という、画面上のどの位置で花火が爆発したかで、音の大小が変化するという方法によって音が表現されているからだ。

では、肝心のパズルゲームとしての中身はどうなのかというと、“中毒性”と“爽快感”、パズルゲームでもっとも重要となるこの２つの要素が、たっぷりと盛り込まれている。まずは、基本的な遊び方を説明しよう。「ファンタビジョン」は、画面外から飛び込んでくる同色の花火の球を３つ以上キャッチして、破裂（フラッシュ）させるだけのいたってシンプルなルールだ。一定時間が経過すると、花火の球がフラッシュすることなく消えミスとなるが、一度や二度失敗してもゲームオーバーになるわけではない。あらかじめ設定されているプレイメーターが、０になるまで遊ぶことができるのだ。また、本作はステージクリア型のパズルゲームとなっており、ステージを一定時間プレイすることができると、クリアするという仕組み。なおその際、プレイメーターがある程度回復する。

次に、パズルゲームには付き物ともいえる連鎖だが、これも簡単で、花火を連続してフラッシュさせることで連鎖となる。連鎖をさせると、いろいろな形をした花火が画面狭しと咲き乱れるのだ。この光景こそが、本作最大の魅力といっても過言ではないだろう。迫力があって、美しく、それでいて達成感も感じさせてくれる、プレイヤー至福の時……。また、ボーナスステージ的な役割を持つ“スターマイン（右ページ参照）”も用意されている。この状態に突入できると、誰にでも簡単に連続して花火を爆発させることができ、爽快感たっぷり。以上のことからもわかるとおり、本作はあれこれとややこしいことを考える必要がない→プレイに集中できる→爽快感があって気持ちイイから止められないという図式にプレイヤーをいざなってくれるのだ。シンプルさの中に爽快感と美しさを盛り込み、パズルゲームの新たな可能性を見せてくれた。見た目以外にも、花火を使ったという意義は大きい。

キャッチ&フラッシュで花火を咲かせる

出現する花火の球は合計で赤、青、緑、ワイルド（オールマイティ）の４種類。このとき、通常では同色の花火しか連続キャッチできないのだが、このワイルド花火を利用することで、一度に複数の色の花火がキャッチ可能となる。たとえば、青→青→ワイルド→緑→緑→緑とキャッチして、花火をフラッシュさせた場合、青と緑の両方の花火を同時に爆発させられる。この特殊な消し方をデイジーチェインと呼び、通常の連鎖より高い得点が獲得できる。

また、花火をフラッシュさせると、アイテム（全４種類）が出現することがある。アイテムにはそれぞれ効果があり、通常の花火と組み合わせて爆発させることで、ボーナス得点が加算されたり、プレイメーターが回復する。なお、これらのアイテムはワイルド花火と同様の効果を持っており、デイジーチェインに組み込むことも可能だ。

迫力満点の“スターマイン”

☆の形をした“スターアイテム”存在する。このスターアイテムをフラッシュさせると、画面下にS、T、A、R、M、I、N、Eの順にランプが点灯。見事、すべてのランプを点灯させると、“スターマイン花火”が出現。これをフラッシュさせると、“スターマイン”というボーナスステージへ突入する。一定時間内に大量の花火が……。




ガイドラインを動かし、花火の球をキャッチ。3つ以上キャッチしたら破裂させる。



デイジーチェインを狙う場合、まずは同色の花火の球を２個以上キャッチする。次にワイルド花火かアイテムをキャッチ。



今度は、最初にキャッチした花火と異なる色の花火をキャッチする。３個以上キャッチできたら、フラッシュさせるだけ。





スターマイン花火をフラッシュさせた時の状況によって、スターマインで出現する花火が決定される。



デイジーチェインを行って複数色の花火を同時にフラッシュさせてスターマインに突入した場合、その色の花火球が出現する。



大量の花火が出現するので、誰にでも簡単に連鎖を体験することが可能。スターマイン終了時にはボーナス得点も加算される。

リプレイ機能で花火の素顔を堪能しよう

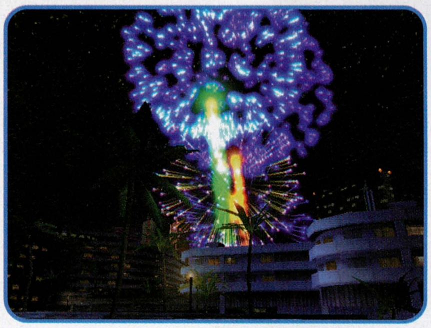
花火の球をキャッチすることに集中するあまり、じっくりと花火を眺めることができないのでは？　と思う人もいるはず。だが、そんな心配は一切なし。なんと、本作は各ステージ終了ごとに、プレイデータをセーブすることができるのだ。しかも、１ステージ丸ごとセーブすることが可能なので、プレイ終了後に思う存分花火が鑑賞できるのである。さらに、リプレイ中は自由自在に視点を変更することができ、360度どんな方向からでも花火が見られるという、うれしいオマケ付き。つまり、通常では絶対に見ることができない花火が楽しめるというわけ。その他にも、花火にエフェクト（残像等）をかけることも可能で、いつもとは違った花火の顔が見られることは間違いない。

また、花火以外にも各ステージの背景や天候、星などのグラフィックの美しさもチェックしてほしいところ。実在する都市が舞台となっているステージ1やステージ2では、地上を走る車なども、花火同様にリアルタイムで計算され、移動している。制作者のこだわりを感じさせてくれる細部も見逃さないように。





花火を真上から堪能したり、至近距離（ヘリコプター視点と勝手に命名）で鑑賞できるのが「リプレイモード」。1枚のメモリーカードに、最大で12ステージ分のリプレイデータを記録することができる。



リプレイ機能で花火を鑑賞するときは、“スターマイン”発動時が見た目といい、効果音の迫力といい最高に気持ちイイ。PS2だからこそ実現できたこの世界。プレイ後のご褒美としては、すごくうれしいモードである。

グラディウスⅢ&Ⅳ　～復活の神話～

■コナミ　■シューティング　■4月13日発売　■オープン価格　■1～2P　■CREATOR DATA　コナミコンピュータエンタテイメント東京
■http://www.konami.co.jp/kcet/

昨年、業務用が登場したばかりの「Ⅳ」が早くもPS2に登場。しかもファン待望の「Ⅲ」完全移植版とのカップリングだ。

完全移植が蘇えらせた“復活”のだいご味

伝統的な横スクロール・シューティングゲームである「グラディウスⅢ」と「Ⅳ」の2タイトルをカップリングした本作。両者ともに業務用ゲームとしてアミューズメントセンターに登場したタイトル、しかも「グラディウスⅢ」に関してはかつてスーパーファミコンへ移植されたこともあり、内容は知らずともその名を見聞きした覚えのある人は多いのではないだろうか。

だがハードの性能とユーザー層を考慮した結果、スーパーファミコン版の「グラディウスⅢ」は業務用を完璧に再現するのではなく、各所に大胆な変更が加えられた形で登場している。シューティングゲームとしては完成されてはいたものの、それは業務用とは似て非なるパラレルワールドのようなものであり、忠実な移植を望むファンにとっては不満の残る内容であった。

今回の移植は、当時そんな思いをした人の夢がようやく現実になる、会心のデキだろう。「グラディウスⅢ」初の完全移植、しかも業務用として昨年登場し、家庭用ＴＶゲーム機への移植は今回が初となる「Ⅳ」とのカップリング。もちろん、こちらも業務用を完璧に再現した内容での登場である。

「グラディウス」シリーズはパワーアップを駆使した戦略性の高さと爽快感、そして自分のミスをいかに補っていくかというシューティングゲームの根本的な魅力を極限まで追求した作品だ。それゆえに敵キャラの配置などに代表される難易度調整は微妙なバランスの上に成り立っている。各ステージは敵キャラの出現するタイミングがほんの一瞬遅れただけで崩壊してしまうほど緻密な計算のもとにつくり込まれているのだ。だからこそファンは、それを自宅でゆっくりと、とことんまで楽しみたいと願い、業務用からの完全移植を熱く望むのである。

敵キャラクターを倒すと出現するエネルギーカプセルによってパワーアップを繰り返し、自機の装備を整えていく。シリーズ第1作目の登場時には画期的であった本シリーズのゲームシステムも、いまとなっては非常にオーソドックスなもの。では基本的なゲームシステムに一切変更を加えずにシリーズを重ねてきた「グラディウス」が、これほどまでに多くのファンからいまなお支持されているのはなぜか。シリーズに共通する最大の魅力――それがファンのあいだで“復活”と呼ばれる要素でなのである。

どんなに自機のパワーアップを図っても、プレイヤーのミスによる死は避けられない。そして自機を失ってしまった場合、プレイヤーはこれまでに得たパワーアップをすべて失い、ステージの一定の地点から再スタートしなくてはならないのだ。“復活”とは、この何も装備していない状態の自機を、いかにして敵の猛攻を切り抜けさせて再びパワーアップを施し、自機を失う前の状態に復活させるかということ。



そして一見すると回避は不可能と思えるような敵の攻撃にも、きちんとした解法が存在し、特定のパターンさえ見つければ、ほぼ確実に復活できるようになっているのだ。詰め将棋の解法を見出すのにも似ただいご味といえばわかりやすいだろうか。解法どおりのプレイは、例外なく敵の攻撃を紙一重でかわす芸術的な美しさをもっていることも魅力の１つかもしれない。

ただし、シリーズ３作目、そして最新作の移植版である本作だけに“復活”のための解法は巧妙に隠され、簡単には見つけられない代物になっている。おそらくは血のにじむような特訓を強いられることになるだろう。「グラディウスⅢ＆Ⅳ」が難易度の高いゲームとして評されることが多いのはこのため。解法を探し出せなければゲームオーバーを迎えるしかないのだ。

とはいえ心配無用。このPS2版には業務用よりもさらにやさしいレベルの難易度選択ができるので、初心者でも安心して楽しめる内容になっている。少しずつ難易度を上げ、腕前を上達させていくという楽しみ方ができるのだ。完全移植を果たしつつ、誰もが楽しめる内容へ。シューティングゲームを愛する人々に贈られた１本といえよう。



機械的なステージばかりではなく、こういった有機的なものも用意され、幻想的な宇宙空間を彩る。



これらはすべて「グラディウスⅣ」の画面。ステージ２は“復活”の解法がとても見つけづらい面。

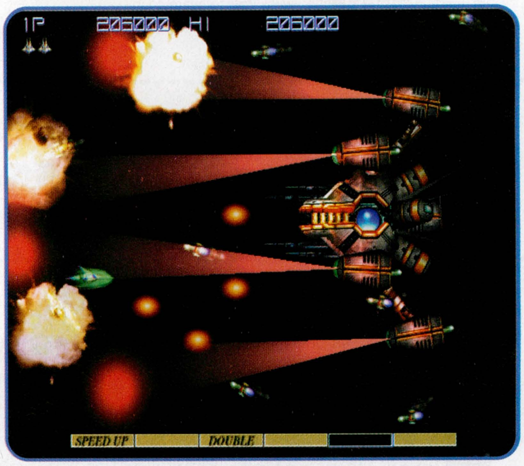


上下の地形が波打ちながらスクロールしていく。「Ⅳ」序盤の見せ場もPS2上で完全再現！



一貫したデザインラインで描かれた敵戦艦たち。「グラディウス」に登場したビッグコアの末裔たちの姿を見ることもシリーズならではの楽しみ。

詰め将棋的な楽しみは各ステージの最後に出現するボスキャラとの戦いでも味わえる。敵の攻撃をいかにしてかわすかが重要になってくるのだ。





業務用での登場時、多くの人々を驚かせたステージ１の美しい映像もこのとおり。3Dグラフィックを効果的に用いた球体の表現は、見る者を釘づけにするほどの美しさである。

15年にわたって受け継がれた「シューティング」

「グラディウス」の第１作目が業務用で登場したのは、いまから15年も昔のこと。以後、この第１作目で提示されたゲームシステムは、基本的な部分には大きな変更が加えられずに、昨年の「グラディウスⅣ」まで脈々と受け継がれてきている。RPGなどの作品ならばいざ知らず、シューティングゲームとしてここまで長期に渡ってシリーズが展開されている作品は非常に珍しい。また、コナミからは、「グラディウス」のシステムを活かしつつコミカルさを前面に打ち出した「パロディウス」シリーズなる亜流も登場。そのゲームシステムはさまざまな作品に継承されるに至っている。

これほどまでに長い歴史を誇る作品だけに、シリーズ内で伝統として受け継がれている要素は多い。例えば、シリーズ（「1」を除く）ではかならず5面目にはモアイを、最終面には敵の要塞を題材としたステージが展開される点、天井に逆さまの火山が設置された“逆火山面”の通称で親しまれているステージがゲーム序盤に盛り込まれている点など、ステージ構成にさえも暗黙の了解が存在するのだ。これを機会にPS版「グラディウス・デラックスパック」でシリーズ１作目と２作目に触れ、その長い歴史をのぞいてみてほしい。「グラディウス」シリーズの進化の過程と、その偉大さを実感してもらえるはずだ。



こちらの４点の画面はすべて「グラディウスⅢ」。モアイステージは、つねに高い壁となってプレイヤーの行く手を阻む。



多くの敵キャラが画面に出現すると動作が一時的に遅くなる“処理落ち”も再現。この現象さえもうまく活用していくことが「Ⅲ」攻略のポイントになってくる。



「Ⅲ」「Ⅳ」共にハイスコアトライなどのオリジナルモードが用意され、PS２版ならではの楽しみ方が可能に。



エヴァーグレイス

■フロム・ソフトウェア■リアルタイムアクションRPG■今春予定■価格未定■１Ｐ■デュアルショック２対応■CREATOR DATA プロデューサー/竹内将典■http://www.fromsoftware.co.jp

意欲的にＰＳ２タイトルを発表しつづけるフロム・ソフトウェアの期待作。装備品によるコーディネイトなど新システムも満載!!

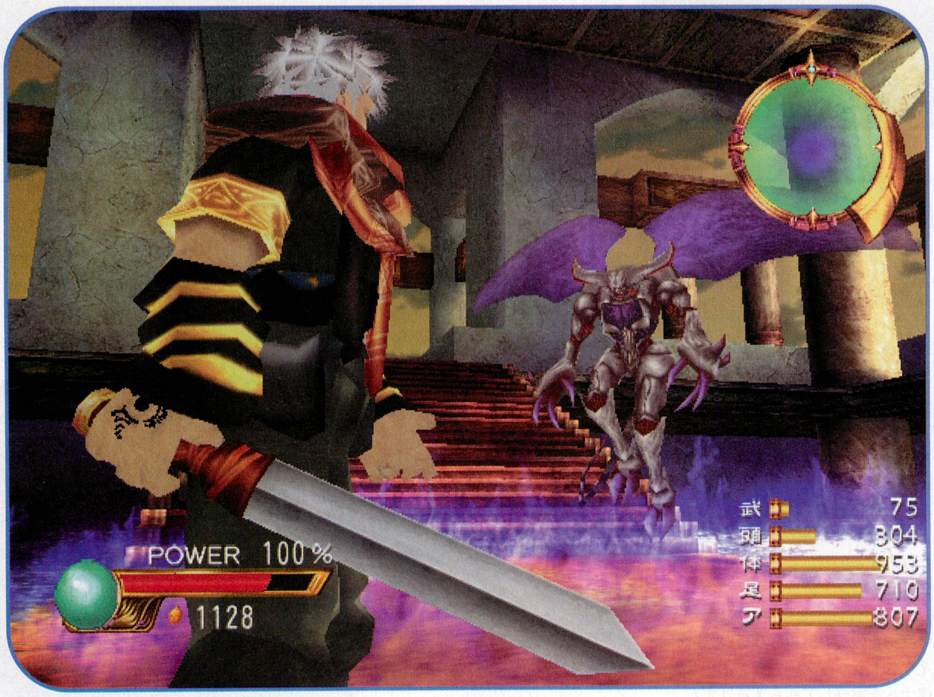
『スプリガン』の流れを汲むリアルタイムアクションRPG

現在フロム・ソフトウェアから発売されているソフトは、大きく４つのカテゴリーに分類できる。「キングスフィールド」をはじめとするファンタジー世界を舞台としたRPG、「アーマード・コア」をはじめとするロボットアクションゲーム、「エコーナイト」をはじめとするアドベンチャーゲーム、そして「スプリガン ルナヴァース」をはじめとするアクション要素の強いRPG……。同社はＰＳ２発売にあたりRPGに「エターナルリング」、ロボットアクションゲームに「アーマード・コア２」を発表。そしてもう１本、３つめのタイトルとして発表されたのがこの「エヴァーグレイス」だ。

「スプリガン」系アクションRPGの流れを引き継ぐ本作は、主人公を後方から捕らえる視点で進む。戦闘はリアルタイムで発生し、アクション要素も非常に高いシステムとなっている。

しかし、本作品の特徴はそうしたアクション要素だけにあるわけではない。２人の主人公により一方的な視点で押し切られることなく展開していくストーリー、武器や防具の装備がポイントとなってくるゲームシステムなど斬新なアイデアが数々盛りこまれているのだ。もちろん、マントや髪の毛をなびかせる風までもが表現されたグラフィックの美しさはプレイヤーを十分に満足させてくれるだろう。

まず、この「エヴァーグレイス」において、もっとも特徴的で重要になってくると思われるのが装備品に関するシステムである。主人公たちは、剣や槍といったよく見られる武器や防具だけでなく、料理に使う鍋やフライパンなど、ゲーム中に入手できるありとあらゆるアイテムを装備することが可能となる予定だ。現状の情報では身の丈



PSからPS2へ

本作「エヴァーグレイス」は当初、ＰＳ対応と発表されていたのだが、昨年末に急遽ＰＳ２専用として発売されることになった。

最も大きな変更点として挙げられるのは、ハードスペックの上昇により、ひとりしか登場させることのできなかった主人公が、ふたりに増えた点だろう。もちろん本文中でも触れているように、グラフィック能力がパワーアップしたことによる視覚的な変化は、大きな恩恵となってゲームに反映されている。アイテム装備による外見の変化がよりハッキリとわかるようになった、キャラクターの影が違和感なく壁などに映りこむようになった……という細かい部分での変化はゲームを快適にプレイするにあたって予想以上の効果をあげることにつながっているのだ。

武具扱いの達人、ユテラルド



鍋をかぶりながら、目玉焼きが一枚張りついているフライパンを手に持つユテラルド。果たしてコレで武器や防具の意味を為してくれるのだろうか。



一般的なRPGの勇者系主人公は、こういったスタイルで登場する場合が多い。首に巻いている布地が少し洒落モノであることを演出している？

魔法使いの天才、シャルアミ



弓を引き、敵モンスターと対峙するシャルアミ。背中を少し見せているセクシーなその服装はセンスが良いように思えるが……左下ゲージがパルミラエネルギー残量。



羽のような防具とフライパンを装備したシェルアミ。目玉焼きの数はユテラルドよりも多く、ふたつという大盤振る舞い。もしかして育ち盛り？



主人公のひとり、あらゆる武器を使いこなすユテラルド。敵に囲まれ、今まさにパルミラの力を開放して魔法を使おうとしているところだ。魔法の効果もさることながら、派手なエフェクトにも期待！



重い武器こそ使えないが、魔法による攻撃を得意とするもうひとりの主人公、シャルアミ。敵から少し離れて攻撃できる弓や槍などの武器を中心に戦闘を行うことになるのではないだろうか。



武器や防具の装備画面。画面から武器や防具には細かくパラメーターが設定されているのがうかがえる。防具の部位も重要なのだろう。



メインとなるであろうフィールド画面。武器や体の部位別ダメージらしき表示のほかに、レーダーなどを確認することができる。



髪を揺らす風の中、ひとり立つシャルアミ。細かく書き込まれた表情が、ＰＳ２の性能とフロム・ソフトウェアの技術を物語る。

ほどの大剣や、弓、槍、また防具として仮面といったアイテムが確認されている。フライパンや鍋が装備品として機能するのであれば、鋭利に欠けた石などを利用した原始包丁などの武器や、骨つき肉やニワトリなどの蛋白質が主な構成要素となる防具も存在するのではないだろうか……？　勝手な期待、想像は膨らんでしまうが、これから先の情報を待つしかなさそうだ。敵キャラクターを倒すことで入手できるレアアイテムも存在するようなので、ますます気になるところである。

また、この作品では、手に入れたアイテムをただ威力のある順に装備していくだけでは十分にゲームを楽しむことができない。コーディネイトにこだわることで、数々の特典を受けることができるのだ。手持ちの武器を自分なりにアレンジして装備することで、数値以上の効果を得ることが考えられる。そのバリエーションには頭を悩まされそうだが、同時に今までに感じることができなかったアイテム選別の楽しさを味わうことができるだろう。なお、コーディネイトは専門の鑑定士によって「センス評価」というカタチで評価を受けることになる。最高にキメたつもりで鑑定士の元へと赴いたにも関わらず“センス最悪”と鑑定されたら……もしかすると、装備品のセンスによって物語が変化することもあるかもしれない。

結晶「パルミラ」を軸とした魔法、戦闘アクションシステム

装備品にはまだ秘密が隠されている。「エヴァーグレイス」の世界で通貨として流通している「パルミラ」という結晶は、人間の秘められた能力を引き出すことのできるという特徴をもっている。このパルミラを呪術によって装備品に組み合わせたものを「パルミラ武具」と呼び、主人公たちはパルミラ武具を装備することで４つの属性からなる魔法を使えるようになるのだ。また「パルミラアクション」と呼ばれる特殊な攻撃を繰り出すためにも同武具は必要となってくる。パルミラアクションは装備しているパルミラ武具によって変化し、それぞれ特徴をもつ。たとえば、上方に飛び上がりつつ攻撃するパルミラアクションは、空を飛び回る敵には非常に有効だが、地上の敵には使いどころがない……など。また、魔法やパルミラアクションは、パルミラがもつエネルギーを消費することで発動するため、パルミラがもつエネルギーを超えて力を使用することはできない。エネルギーがなくなるとパルミラそのものが壊れてしまうのである。つまり、戦闘ではパルミラのエネルギー残量に気を使いながら、そのパワーを使っていくことが非常に重要となる。加えて、戦うフィールドや敵の特性に合わせて装備を変更していくことも同様に重要な要素となるだろう。武器を振り回すだけではなく、パルミラをいかに活用するか、そういった戦略性がゲームに深みを与えているのだ。

ＰＳ２に舞台を移し、ゲームは映画にも匹敵するほどのエンタテイメント性を備えることになった。グラフィック、サウンドと五感を刺激するタイトルは今後ドンドン登場してくるだろう。しかし、である。アイデアに乏しいゲームを楽しむことはできない。ＰＳで培った技術力を十分に活かしながら、新たなアイデアやシステムを盛りこんだタイトルを続々と発表する、フロム・ソフトウェア。これまで同社を支持していたユーザーに加えて、またまた新たなファンを増やすことになりそうだ。

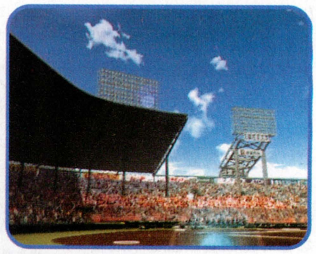
劇空間プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY 1999

■スクウェア■リアルスポーツ■3月30日発売■6,800円■1～2P
■対応周辺機器未定■CREATOR DATA 非公開■http://www.square.co.jp

スクウェアの挑戦は続く。リアルに徹した「劇空間プロ野球」はＰＳ２の持つ能力を最大限に活かした“emotional”な一作。

スックウェア式♪に再現 究極の仮想現実プロ野球

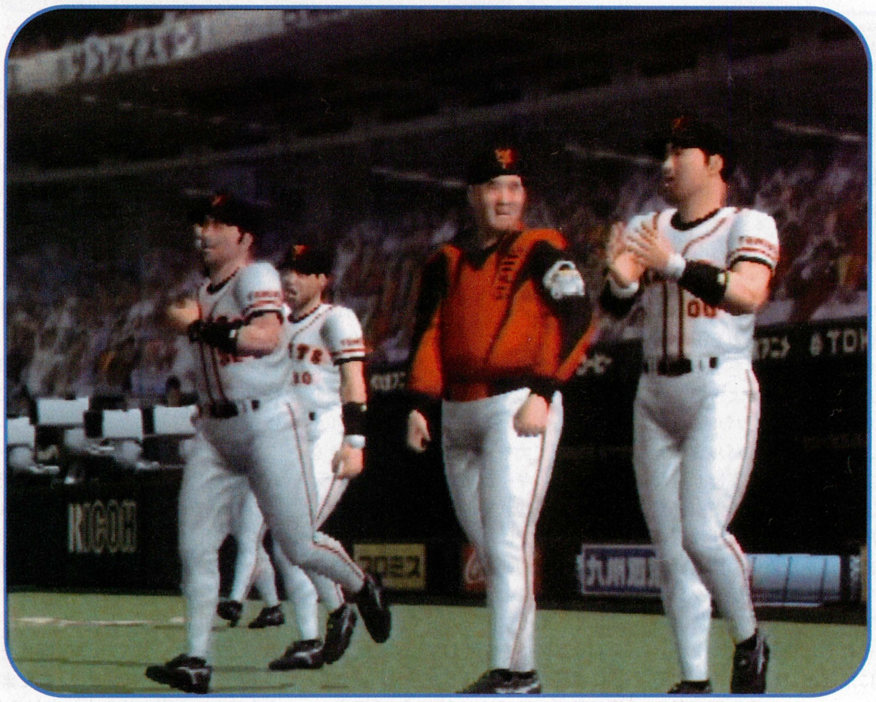
野球ゲームの歴史は深い。それは誰もが定番として追い求めるジャンルだからだろう。ＰＳ２で誕生した「劇空間プロ野球」は過去に夢見た、そして実現不能だったすべてをカタチにして提供してくれる究極の野球ゲームだ。



もちろんナイトゲームだけでなくデイゲームも完全に再現。抜けるような甲子園の青空はある種ノスタルジックな感傷さえ呼び起こすほど美しい。詰めかけたファンのざわめきも聞こえてきそうだ。



昨シーズン、躍進の原動力となった中日・関川。ヒゲにいたるまで完全に表現している。控える選手やカメラマン、看板広告などその再現性には凄みさえ感じる。



栄光の背番号も復活し、調子よさげなチョーさん。監督の表情をここまで再現したソフトがあっただろうか。まさにグレイトですね！

日テレ式♪に完全サポート お父さんの晩酌アテにも最適！

野球ファンならタイトルに聞き覚えがあるはず。そう、高視聴率番組「劇空間プロ野球」（日本テレビ）がこのソフトを完全にサポートしているのだ。実況も珍しくはなくなったスポーツゲームだが、ＰＳ２ならではの大容量を活かし、今まで以上のバリエーションでプレイヤーの動きを追ってくれる。江川卓、掛布雅之、山本浩二と弁の立つ解説陣が登場するのもファンには嬉しいところだ。

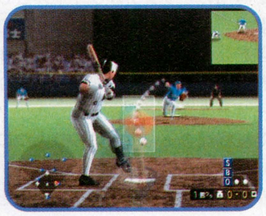
他にもＴＶ画面を意識した画面構成が目につく。選手の登場シーン、ホームラン後のパフォーマンスなど、その仕草や癖まで再現された選手の動きとあいまって、まるでさっき見ていたＶＴＲを繰り返し見ているかのような錯覚を起こすほど。気分転換に、ストレス解消に、それに何といってもビールを飲みながらプレイするのに最高だろう（注・20歳以上）。お父さんにＰＳ２をねだる人、このソフトをキープしておけば前途が開ける可能性アリだ。

　※画面写真はすべて開発中のものです。

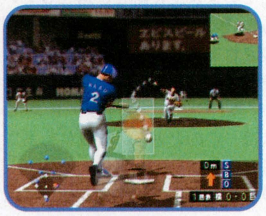


松坂vs上原、スライダーの球筋

リーグを盛り上げた２人の立役者。松坂が剛だとすれば、上原は鋭というところか。ゲーム中でも、２人はあらゆる面からその個性を再現されている。**左**：ストレート主体にピッチングを組みたてる松坂のスライダーは、バッターから見ると比較的捉えやすい球筋だ。ただし155kmを超える速球の合間に投げ込まれるため、タイミングをズラされると引っかけることが多くなる。**右**：スライダーが大きな武器となる上原の場合、その球筋は極めて捉えづらい。手前でカミソリのように切れるために、バッター側が狙いを定めていたとしても触れることすら難しいだろう。現代を代表するタイプのピッチャー。



西武・松坂のスライダーはその使いどころが重要となるはずだ。



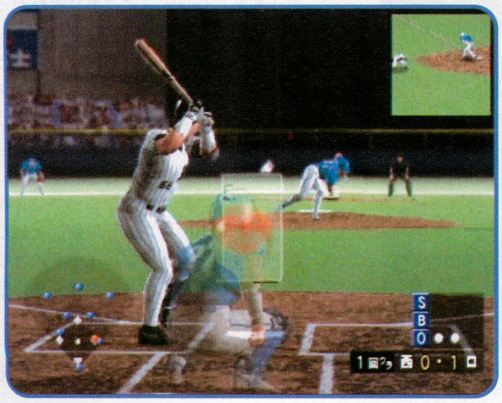
巨人・上原の高速スライダーはピッチング組み立ての柱となる。

1999年度のデータを使用 スタンダードな操作システム

気になるデータは1999年度版を使用。また、操作系を含めたシステムはスタンダードな方式を採用している。画面上に表示されるスコープ内でピッチング、バッティングポイントを決めるタイプだ。ただし、ピッチングコースは球が手を離れるまで変更可能なためバッター側の“読み”が重要となる。また、流す、引っ張るといった打ちわけが可能な点も特徴のひとつといえる。

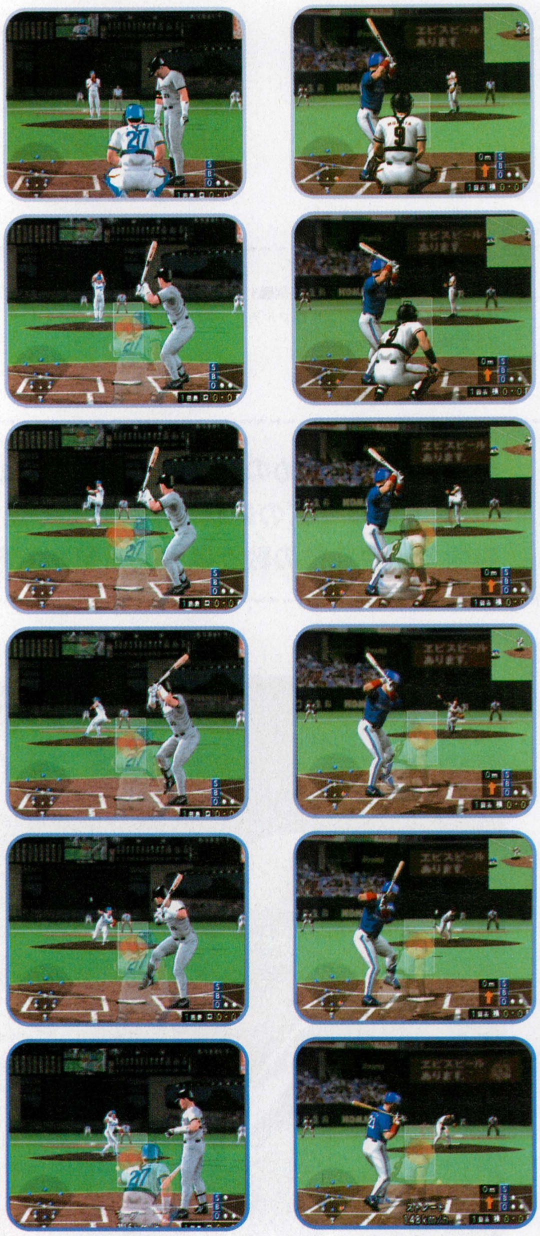


データ表示画面は見やすさを優先して構成されている。投手の場合、投球不可の球種は表示されない。数字上に現れない選手の個性も存在するため、一概に数字だけで判断するのはＮＧ。



システムは…

スコープ内にある黄色い点丸がピッチングポイント、赤いサークルがバッティングポイント。駆け引き重視のシステムのため、やり込めばやり込むほど対戦は盛りあがる！



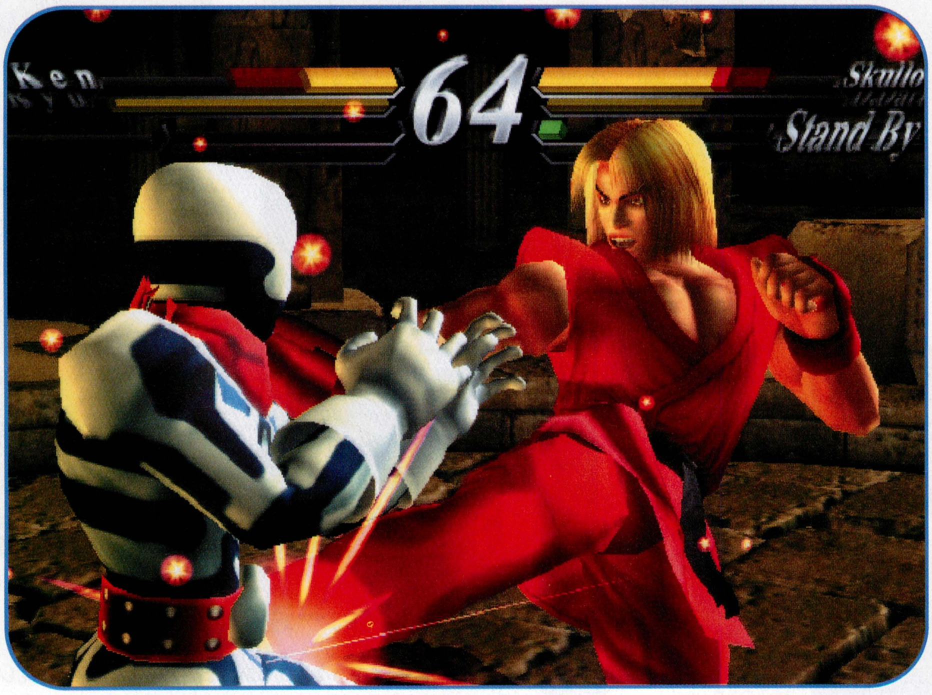
静から動へ、一連の動きを追う

左・松坂、右・上原。２人とも癖のないフォームだが、一見してそれとわかる表現力はさすが……というよりも、ここまできたかと言う感じ。球離れが遅いといわれる上原の特徴も完全に再現。

ストリートファイターEX3

■カプコン／アリカ■3D対戦格闘■3月4日発売予定■予価6,800円
■大容量メモリーカード対応■マルチタップ対応■CREATOR DATA
非公開■http://www.arika.co.jp/

家庭で楽しむための数々のモードを搭載し、「ＥＸ」シリーズの最新作がＰＳ２で登場。爽快で豪快な技の数々は今回も健在である。



初心者をも楽しませる新要素の数々を導入！

対戦格闘ゲームの基礎を築いた「ストリートファイターⅡ」がアミューズメントセンターに登場してから９年。一大ブームを巻き起こしたこのゲームの登場後、対戦格闘ゲームは２Ｄと３Ｄという２つの道を歩むことになる。前者は２次元のグラフィックで構成された「ストリートファイターⅡ」の方向性をそのまま受け継ぎ、進化していったもの。後者は「バーチャファイター」に代表されるように、奥行きなどの３次元空間の概念を導入したものだ。

だが「ストリートファイターＥＸ」シリーズは、このどちらの流れにもあてはまらない。ゲーム全編にわたって３Ｄグラフィックによる映像を用いてはいるものの、その基本的なゲームシステムは「ストリートファイターⅡ」が作り上げた伝統的な２Ｄ対戦格闘ゲームのルールを採用。極端な言い方をすれば、３Ｄグラフィックでキャラクターや背景が描かれた新時代の「ストリートファイターⅡ」なのである。

本作はそんな独自の道を歩んでいる「ＥＸ」シリーズの最新作。わずかな時間差ではあったが、これまでは先にアミューズメントセンターに業務用が登場してからプレイステーションへの移植版が発売されるという流れで展開されてきた本シリーズ。しかし今回はＰＳ２専用のオリジナルタイトルとしての登場。移植版が発売されるまでの時間差を待つことなく、家庭で最新作に触れることができるのだから、ＰＳ２ユーザーは幸せ者である。

対戦格闘ゲームの魅力のひとつに、“コンボ”または“連続技”と呼ばれる要素がある。これは相手に防御態勢をとらせる隙を与えずに、複数回の攻撃をヒットさせるテクニックのこと。「EX」シリーズではこの連続技の概念をより進化させ、通常の攻撃よりも大きな攻撃力を誇る必殺技を複数回、連続技として組み込めるようにし、爽快かつ大胆な戦いが実現できるようになっている。もちろん、この進化した連続技を繰り出すには、プレイヤー側にも高いテクニックが要求され、それゆえに自分の腕前を磨くことが、これまで以上に重要になってくるのだ。

シリーズ最新作である本作もそれは同じ。むしろ２人のキャラクターがコンビを組んで敵と戦うタッグマッチ制が新たに導入されたことで、これまでの「ＥＸ」シリーズにはあり得なかった方法での連続技が可能になり、よりテクニカルなプレイが要求されるようになっている。このタッグマッチ制を利用すれば、２人のキャラクターをうまく連携させて相手に攻撃を与えていく連続技といったものも可能であり、今までにない新たなテクニックが必要になってくるのだ。自分の腕前を磨くことに快感を覚えるプレイヤーにとって、こういった新たなテクニックの登場はうれしいかぎりではなかろうか。

過去に何作か発売されているシリーズもの、しかも対戦格闘ゲームといえ

ストリートファイターEX3



左側がこのモードでの主人公・エース。スタート直後は必殺技を何ひとつもたないキャラだが……。



問題をクリアすることで入手できる経験値と引き替えに、エースは必殺技をマスターしていく。



1度解いた問題をクリアすることでも、わずかではあるが経験値を得られるようになっている。



メモリーカードを使えば友人が育てたエースとの対戦プレイも可能。コンピュータ戦でも選択できる。

さまざまなテクニックが習得できるエディットモード

プレイヤーが自分好みのキャラクターを育成できるエディットモードは、本作から導入された新たな要素のひとつ。“敵の攻撃をガードしろ”といった形で与えられる問題をクリアしつつ、このモードの主人公に強力な必殺技の数々を習得させていくのだ。基本的なテクニックから、上級者でも悩むようなものまで問題の内容はさまざま。どの技をどのように使うかというパズル的な考え方が必要になってくる。

ば、どうしても熱狂的なファンのためのゲームと思われてしまいがちだ。たしかに過去のシリーズで培われてきたテクニックを習得していることがプレイの前提となる場合もあり、初心者には取っつきにくい印象を受けるだろう。が、本作にはそういった初心者のためのモードも用意され、基本的なテクニックを習得できるようになっている。業務用ではなく、家庭用ゲーム機であるPS2をターゲットとして開発されたタイトルだけに、こういったモードは不可欠。対戦格闘ゲームは難しいという理由から本作の購入をためらう必要はまったくないので安心してほしい。「ストリートファイターEX3」には、このように家庭用向けのゲームモードが数多く盛り込まれているのも特徴のひとつ。コンピュータ、または人間との1対1の対戦プレイが前提であった前作までとは違い、マルチタップを使用すれば、最大で4人のプレイヤーが同時に対戦プレイを楽しむことだって可能。友人同士でわいわいと遊ぶためのツールとしても活用できるのだ。もちろん腕に自身があるのならば、自分ひとりで3人のコンピュータプレイヤーと同時に戦うという変則的なプレイも選べ、幅広い楽しみ方が実現できるようになっているのもうれしい。

対戦格闘ゲームの熱狂的なファンから、一般的なプレイヤー層まで。本作は本当の意味であらゆるプレイヤーが楽しめる内容に仕上がっている。業務用に匹敵する完成度を誇りながら、家庭で楽しむためのさまざまな要素を兼ね備えているからだ。もっとも本作を最大限に楽しみたいならば、PS2本体に付属しているコントローラではなく、ジョイスティックを別に用意すべき。やや複雑な操作が要求されるため、馴れの問題ではあるものの、付属のコントローラでは思いどおりにキャラクターを操るのは難しいはず。直感的にキャラクターを操作できるジョイスティックは、本作には欠かせない周辺機器といえるだろう。

「EX3」最大の特徴は、パートナーとともにタッグを組んで戦いに挑めるようになった点であろう。





体力ゲージの下にスタンバイの文字が表示されていれば、パートナーと交代することができるのだ。

友人とチームを組み、1人のコンピュータプレイヤーと戦うようなプレイも。チームワークが重要に。





キャラクターの位置や技によって、自動的に視点は移動していく。必殺技を使えば、こんなアングルも。



悪の帝王・ベガに、3人の仲間たちとともに挑む。画面左上に3人分の体力&必殺技ゲージが表示されているのがわかるだろうか。



派手なビジュアル・エフェクトが施された技も。これは相手の下段防御を崩すハードアタックだ。

パートナーとして選択できるのは、ゲーム中に闘いを通じて仲間になったキャラクターのみである。



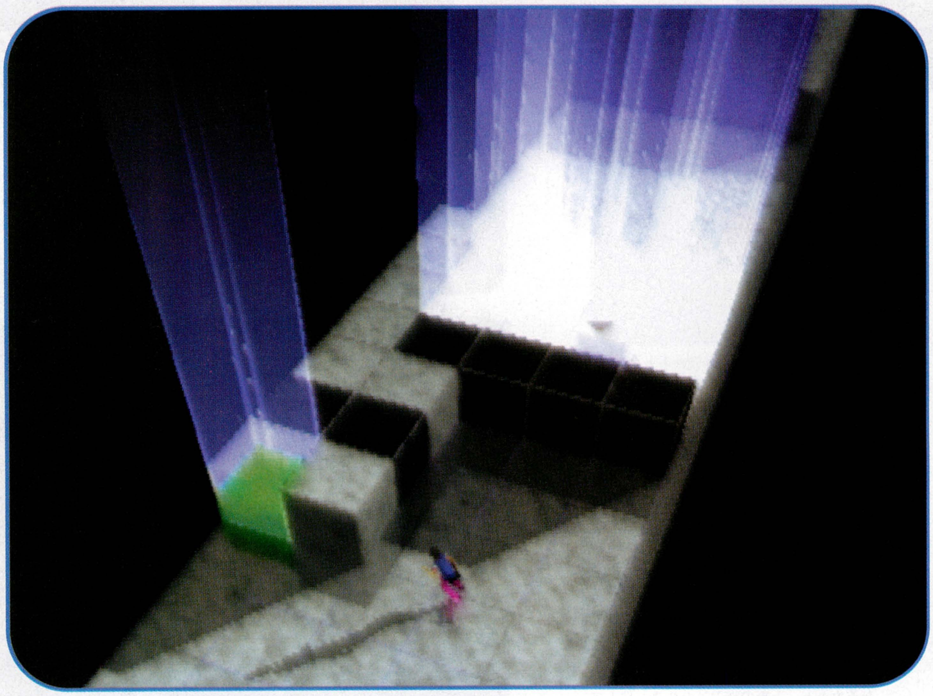
PS2の高度なグラフィック性能が良くわかるカット。上着の裾のはためき、肩・すねあては光を受けて輝きを放つのである。



I.Q REMIX+

■SCEI■脳ゲー■３月23日発売予定■5,800円
■１～２P■対応周辺機器未定■CREATOR DATA シュガー＆ロケッツ
■http://www.scei.co.jp/ http://www.sugar-rockets.co.jp/

主人公以外は、巨大なキューブしか存在しないシュールな世界で戦う頭脳ゲーム。PS２の表現力が、脳を覚醒に導いてくれる!?



思考、発想、反射神経。キューブと戦う「脳ゲー」の復活

謎の巨大立方体が、自分を押しつぶそうと追いかけてくる夢――普通なら、「嫌な夢を見た」ですみそうなこの体験を、広告業界のマルチクリエイターと呼ばれる佐藤雅彦氏は、ゲームの世界として再構築した。それが初代PSで登場した脳ゲー「I.Q」だ。暗闇に浮かぶ足場に立つ主人公が、謎の巨大立方体に追われる――というこのゲーム独特のビジョンは、佐藤雅彦氏の夢の世界から発信されたという。そしてそれは、２作目の「I.Q FINAL」として生まれ変わり、今回の「I.Q REMIX＋」として、PS２で蘇ったのだ。

「I.Q」は、限られた足場の上に立つ主人公を操作して、転がってくるキューブ"を、"マーキング"とその"解除"によって"捕獲"していくゲームだ。簡単にたとえると、迫り来る敵を、遠隔操作のできる地雷で破壊していくゲーム、といったところ。この場合、敵がキューブで、地雷の設置と起爆がマーキングと解除、そして破壊が捕獲になる。キューブにはノーマルキューブの他に、捕獲するとペナルティで足場を削られる"フォービドゥンキューブ"と、捕獲するとその場所を中心にして、ひとまわり広範囲のキューブを捕獲できる、特殊なマーキングを残す"アドバンテージキューブ"の２種類、計３種類のキューブが存在する。

これらのキューブに押し潰されないようにしながら、フォービドゥンキューブを除くすべてのキューブを消せば、ボーナスポイントとともに足場が広がっていく。このとき、目標歩数と呼ばれるノルマをクリアしていれば、さらに高得点を狙えるのだ。また、フォービドゥンキューブを捕獲してしまうか、ノーマルキューブを捕獲できずに落としてしまうと足場が崩れ、それに巻き込まれて落ちてしまうとゲームオーバーとなる。つまり、踏みつけられないようにしつつ、いかに早く、正確に、そして効率よくキューブを捕獲していくかが、シリーズを通した「I.Q」の基本的な目的となる。

＋→"迫り来る恐怖"を身に刻ませる２つの新問題

「I.Q REMIX＋」には２つのモードがあり、その１つである「100 ATTACK」は、固定された100問の問題を、定められた歩数以内でクリアすることを課される。詰め将棋的な楽しさを持つモードだ。もう１つのモードタイトルでもある「I.Q REMIX＋」は、５つのステージで構成されていて、次々と出現するキューブを捕獲していく、本作の基本モードともいえるもの。この内、後者のモードでは各ステージの最後に、２つの新問題が追加されている。ラストの１つ手前で出題されるのは、フォービドゥンキューブで構築された迷宮をすり抜けていく「forbidden maze」。この時は視点が主人公の後方に移動するため、全体を見渡せなくなる。瞬間

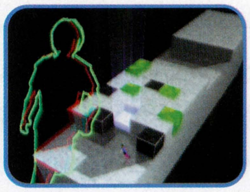
の判断力、そして頭脳のひらめきが要求される。そしてラストでは、これもフォービドゥンキューブだけで作られた巨大な壁「forbidden wall」が登場する。下敷きにならないようにするためには、壁に開いている穴の位置を瞬時に把握し、すばやく安全地帯に移動する必要がある。壁が回転するため、当然ながら1回転の半径が異様に長くなり、あっという間に詰め寄ってくる様は、まさに“恐怖”。フォービドゥンキューブの圧迫感を痛感・再確認する瞬間である。

REMIX→PS2とクリエイターによる映像と音楽の再編集

「I.Q REMIX＋」が、これまでのシリーズともっとも違う点は、PS２の性能を駆使した映像効果の数々、そしてそれに関連する幅広いジャンルの音楽だろう。これらが相乗効果で、重厚な世界観、そしてゲームの緊張感を演出してくれるのだ。「リアルタイム・ビデオエフェクト」と呼ばれる画面効果は、プレイヤーの行動、踏まれたり落ちたりしたときのノンプレイヤブルな状況、そして流れている音楽の、３つの状況の組合わせによってリアルタイムに生成される。背景が変化し、主人公の影が画面を横切ったりする。これにR１、R２ボタンで視点を切り替えることで変更する視点「アクティブカメラワーク」を組合わせることにより、まるでVJのように、自らのプレイを視覚的に演出できる。また、これに合わせて従来のオーケストラ中心のBGMも一新、テクノ、ラテン、ハウス、ロックといったさまざまなジャンルのミュージックに、神経にまとわりつくような、トリップ感覚あふれるアレンジがなされた楽曲となっている。ゲーム内容が、映像が、そして音楽が、プレイヤーのトリップを誘い、ゲーム本来の覚醒感覚をより強く引き立ててくれる。

「ハマリ」を助勢するキューブの存在感

「I.Q.」の正式ジャンルは「脳ゲー」となっているが、そのゲーム要素は「テトリス」からの流れを組む、いわゆるパズルゲームだ。しかし、それらと大きく違う点は、プレイヤーの分身たる主人公が、フィールドに立っていることだ。自らを押し潰す巨大なキューブと、崩れて闇黒へと飲み込まれていく足場、フォービドゥンキューブの圧迫感。この３つの恐怖と戦うため、主人公はひたすらキューブを捕獲し続ける。このキューブ捕獲の効率を高めるカギは、アドバンテージキューブの活用にある。これには特に難しいロジックや連鎖は必要ない。それはわかっているのだが、なぜかフォービドゥンキューブを捕獲し、足場を切り崩してしまう。この歯がゆさがプレイヤーを夢中にさせ、そのうちにそれらを克服する快感に酔いしれ、やがて思いどおりにキューブを捕獲できるようになる感覚に没頭させられる。「I.Q」は思考、発想、判断力、そして直感や恐怖感など、脳のあらゆる部分を刺激する。それをPS２の持つ表現力が、それらにさらなる加速と覚醒をもたらしてくれるのは言うまでもない。



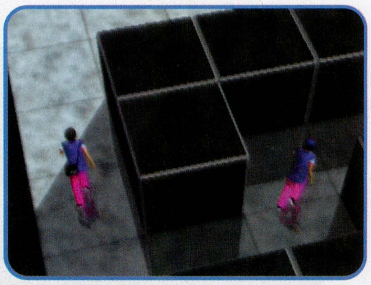
ゲーム自体はほとんど変わっていないが、細かい描写による演出の効果は高い。



2人プレイは対戦から協力プレイへ変化。良くも悪くも、目を見張る連係プレイが期待できそうだ。

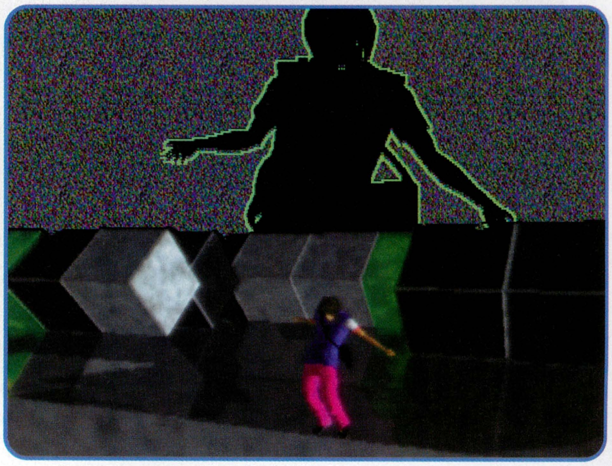


今作の主人公、サカガミ テツオ。エモーションポケットなる謎のアイテムを持つ19歳、T工大の２年生だ。



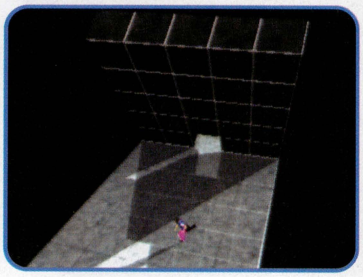
2人プレイ時の「forbidden maze」では、動きに互いの信頼度が表われてきそうだ。

無限の画面効果を見せるリアルタイム・ビデオエフェクトが、それぞれのシーンをより強く印象付ける。





今作では楽曲のイメージが変化。前作からのファンは賛否両論かもしれないが、音により変化する映像効果は、新たなる「I.Q」の世界を見せてくれる。



前作の「forbidden gate」を越える巨大さを持つ、「forbidden wall」。壁の空白部分をすばやく把握して、安全地帯にもぐり込まないと……。

ゴルフパラダイス

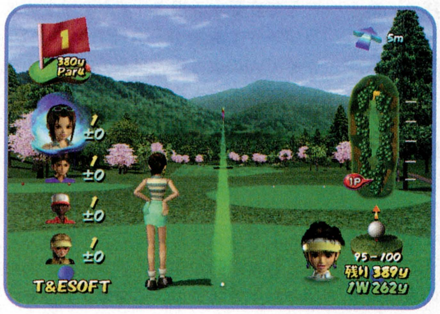
T&Eソフトがプレイステーション2ユーザーに贈る最初のソフトは、家族みんなで楽しめる本格派ゴルフゲーム。コース自動生成機能もついている。

■T&Eソフト■スポーツゲーム■3月23日発売予定■5,800円■1P～4P■大容量メモリーカード(500KB)/プレイステーション2マルチタップ対応/デュアルショック2対応■CREATOR DATA 非公開■http://www.tes.co.jp/

家族で楽しむ、は絵に描いた餅ではない

天気の悪い休日など、今では家族みんなでゲームをして過ごすことも多くなった。しかし、極端に難しかったりルールがすぐに理解できないゲームでは、全員で楽しむのは難しい。T&Eソフトから発売される「ゴルフパラダイス」は、操作も簡単で誰もが手軽に遊べるゴルフゲームだ。

ゲームには、プレイヤーの分身となる7人のキャラクターがあらかじめ存在する。彼らはそれぞれ、パワーがあるタイプ、ショットの正確さに秀でるタイプ、コントロールが絶妙なタイプ、リカバリーショットの時に威力を発揮するタイプに分かれている。プレイヤーはこれらのキャラから一人を選び、コースを攻略していく。どのキャラも一長一短があるが、他の人が選んだ同じキャラを選択することもできるので、取り合いになることはない。大勢でプレイすれば、他のプレイヤーのショットにも見ざるを得ず、盛り上がることは間違いないだろう。



最大4人でプレイすることができる。大勢で遊べば、他人のショットを参考にすることもできるし、声をかけて邪魔することも可能!?

コース攻略はキャディーとともに……

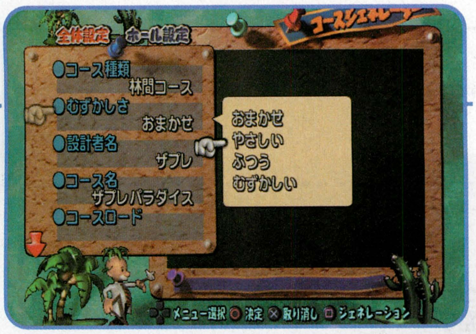
現実のゴルフと同じく、プレイヤーはコースに出る前に同行するキャディを選択できる。彼らもまた、プレイヤーキャラたちと同じく個性豊かなメンバーばかり。キャディになりたてでゴルフには詳しくないものの、プレイヤーを一生懸命励ましてくれるキャラ。ほめるときは控えめだが、ミスをすると烈火のごとく怒り出すキャラなど。メッセージはすべてフルボイスなので、なるべくならば叱られたくないものだ。

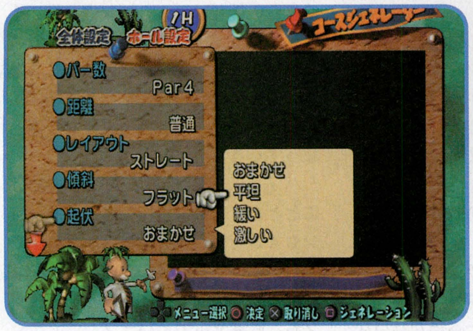


ショットのタイミングがぴったり合うと、弾道が輝く軌跡を残しながらボールの落下地点まで描かれる。さながら、その様子は彗星のよう。



励ましてくれたり黙っていたりと、その特徴はさまざま。







新コースですぐに遊びたいときは、コースの種類と難易度を選択すれば完成となる。こだわりの18ホールがほしいならば、1ホールずつパラメータを選んでいく。すべてのパラメータを選択し終えたら、プレビューを見ておおよその形を確認。不安な部分があれば、試し打ちをしてバランスの悪い点を見つけだして改善する。

無限のコースを作り出すシステム Genesys-G

既存のゴルフゲームでは、収録されているコースをプレイしつくすと、どうしても飽きがきてしまう。それを回避するため、本作にはパラメータを入力するだけでコースを制作するシステム"Genesys-G"が組み込まれている。といっても、プレイヤーがやるべきことは、選択肢を選ぶだけ。お手軽にコースを作って遊びたい場合は、コースの種類と難しさを選ぶだけでいい。逆に、作り込みたい人はパー数、起伏、バンカーの多さなどを1ホールずつ設定する。完成したコースは、ホールごとに試し打ちをすることもできる。納得いかなければ設定し直せるので、プレイヤーの実力に合わせたコース作りが可能。

世界で唯一のキャラクターを育てる

大勢で遊ぶのが本作の醍醐味だが、1人でプレイするならば別の楽しみが待っている。それがストーリーモードと呼ばれるもの。ここでは、1人のキャラクターを成長させていき、最終的にツアープロ最高峰であるマスターエンペリウムに出場、そこでの優勝を目指す。そのためには、最初にプレイヤーの分身となるキャラを作成、アマチュア時代、プロテスト、プロ時代、そしてツアープロ時代と厳しい戦いを勝ち抜かなければならない。途中には、ライバルとなるキャラクターが登場したり、一定条件を満たすことで新たなゴルフコースや、隠されていたゲームモードが登場することもある。



試合をこなすことでポイントをもらえる。それを各種パラメータに振り分け、上昇させることができる。しかし、最終目標までの道のりは遠い。



最初にやるのはキャラクターメイキング。ここで、どのようにパラメータを振り分けるかで、キャラクターの方向性を決める。



数々の大会に参加し勝つことで、キャラクターはアマチュアからプロへと成長していく。プロの大会ならば、多額の賞金も期待できる。

明かなわかりやすさ。想像を軌跡で表示

本来ならば、プレイヤーが頭の中で想像しなければならないボールの弾道。しかし、それが表示されないと、初心者がプレイしづらいゲームになってしまう。そこで、本作ではボールがどのようなコースをたどるのか、打つ前にわかるように表示した。さらに今までのソフトにはなかった、グリーン上でボールがどのように転がるかを予測する軌跡も表した。これにより、ゴルフゲームをプレイしたことのない人でも、簡単に遊べるようになった。

ただし、表示される軌跡には風の影響などは含まれていないので、上級者ならばそれらを加味した弾道を頭の中で描く必要がある。それでも、軌跡がまったく表示されないのと比べれば、明らかにわかりやすいシステムだろう。



ショットを打つ前に、おおよその弾道が表示される。落下地点を確認してからショット。



グリーン上でも、芝目を反映した予測ラインが表示される。これはかなり便利な機能。



賞金の出ないアマチュア時代には無縁のお店だが、次第にその重要性を増してくるだろう。

目的は貴重なゴルフギア入手!?

ストーリーモードで賞金を稼げば、ショップに足を運び新しいゴルフギアを購入できる。お店ではたくさんの種類のアイテムを扱っているが、そのすべてをここで購入できるわけではない。中には、大会の商品としてしか提供されていないような、極めて貴重なゴルフギアも存在する。さらに、ショップにいる女性店員にも、何やら隠された秘密があるようだが……。

これらの謎を解明するためにも、各種の大会で優勝し、多額の賞金と商品を手に入れるべく努力しよう。

ARMORED CORE2

■フロム・ソフトウェア■3D戦闘メカシミュレーター■今夏発売予定
■価格未定■対応プレイヤー数未定■対応周辺機器未定■CREATOR DATA:プロデューサー/佃健一郎■http://www.fromsoftware.co.jp

PSで絶大な支持を集めた戦闘メカシミュレーターがPS2に登場。数々のパワーアップが施され、劇的なる進化を遂げている。

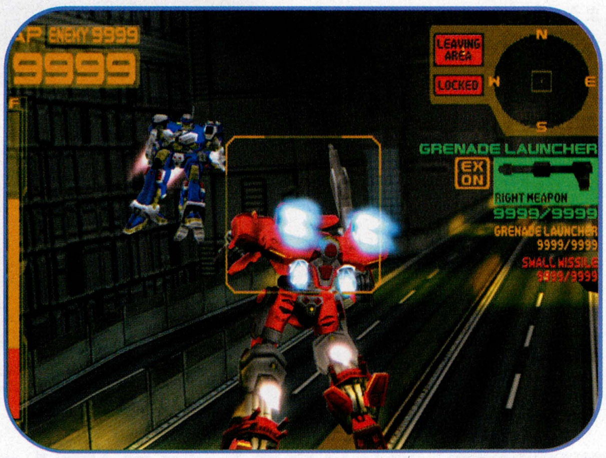
画像処理だけにとどまらないシリーズ進化への期待

「アーマード・コア」シリーズは頭、胴体、脚といったパーツを組み合わせてオリジナル機体（AC）を作成。プレイヤーがその機体を操作してミッションをクリア、もしくは2P対戦をするメカアクションシミュレーター。

シリーズはこれまでPSで3作品が発売されているが、「2」とタイトルに銘打たれたのは本作が初めて。PS2に器を移したことにより、飛び交うミサイルの弾道が一本一本描かれるなどグラフィック面で大幅なパワーアップが施されている。また、ACを操るミッション画面では、自機と敵との戦力差やACの仰角、スピードメーター、敵の推定弾数、マップ、自機温度など、数多くの情報を常に確認できるようになった。マップや機体の温度が情報として存在するということは、これらがミッションの遂行に関ってくる場合があるということも示している。なお、これらの情報は、ACの装備と同じくプレイヤーによって必要な情報をカスタマイズして掲示するよう選択できる。そのため自機の特性に合わせた情報掲示を選ぶといったことも重要な要素となってくるだろう。

パワーアップはグラフィック面だけにとどまらない。機体のバリエーションもACを構成するパーツがこれまでの11カ所から14カ所に増えたことにより格段に増加する見込みだ。増加パーツも、武器やボディパーツだけでなく、バックダッシュのスピードだけを強化するパーツといった特殊なエクステンションも用意されることになる。

プラモデルを作っているかのようなACの作成、そして自分だけのACを意のままに操作し主人公を演じる快感、そうした気分をタップリ堪能できるのがこの「アーマード・コア2」なのだ。

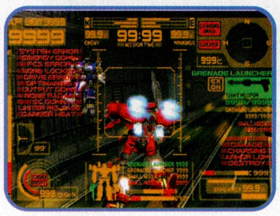




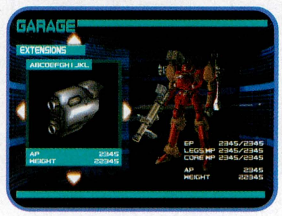
2体のACによる空中戦。奥のACの腕にシールドらしき装備が見えている。



ガレージでのAC組み立て画面。肩に新パーツのバックブースターが装備されている。



情報をすべて表示している状態。コンピュータによる勝率予想まで表示されている。



肩にパーツを取りつけるエクステンション。ACの新たな可能性を広げる試みだ。

アーマード・コア シリーズを振り返って……

ARMORED CORE



PSで発売された記念すべき第一作目。この段階でほぼすべての基本システムが完成している。秀逸なシステムが話題となった。

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA



完全上位互換システムを採用し、第一作のデータをそのまま移行してゲームプレイすることができた。対戦重視の内容となっている。

ARMORED CORE MASTER OF ARENA



オリジナルアリーナの作成モードが追加された3作目。各種大会が開かれるなど盛り上がりを見せた。「ナインボール」再登場も話題に。

鬼武者



■カプコン■ジャンル未定■今夏発売予定■価格未定■1P■対応周辺機器未定■CREATOR DATA プロデューサー/稲船敬二 ディレクター/竹内潤 サウンドクリエイター/佐村河内守 ゲストクリエイター/金城武 シナリオ/フラグシップ■http://www.capcom.co.jp/

PS版としての発表から早1年近く経とうとする「鬼武者」。最強のプラットフォームで、どんな物語を紡ぎ直すのだろうか。

史実と架空が混在し、そして上質の物語となっていく……

もともと、「バイオハザード」という珠玉のホラーアクションの大ヒットから派生した企画だとしても、この「鬼武者」は他のバイオシリーズ群とは一味違う、ただものではないソフトになりそうな予感がひしひしとする。

戦国時代(16世紀後半あたり)という、この国の男達が、もっとも野望に身を焦がし、すべてを投げ打って戦っていた時代を背景に、時代の風雲児・織田信長を敵として、この物語は進む。桶狭間の戦いを劇的勝利に導き、意気上がる織田家と、隣接する美濃国・斎藤家(当主は義龍)の決戦の裏で繰り広げられる、義龍の妹、雪姫をめぐる争奪戦があらすじだ。

史実の裏に潜む、架空現実を、シナリオ集団フラグシップがきっちりとまとめ、その世界感を佐村河内氏の楽曲や、映像作家・佐藤嗣麻子氏、CG作家の倉澤幹雄氏の映像が広げていく。主人公・明智左馬介にはゲストクリエイターの金城武氏自身が声、モーションとして主演し、ドラマや映画と変わらないスタンスで深く関わっている。さらには、金城氏のゲームクリエイターの資質に着目したカプコンサイドは、氏にクリエイターとしての仕事も依頼したとのこと。

ゲームは、簡単にいえば、制作サイドも否定しないように、"戦国バイオ"だ。そういう意味では、「鬼武者」は、「バイオハザード」の流れを汲む、非常にスケール感あふれるゲームとなることは間違いない。

残念なのは、昨年4月に行われた発表会で、ゴージャス極まりない演奏と、クリエイター陣のトークセッションを繰り広げ、さらには試遊台でのプレイを体験できたのに、PS2へのコンバートのため発売が見えていないこと。よって公表できる素材も少ない。次に誌面に公開できる頃には、かなりこのゲームも現実味を帯びているだろう。

緊張感とカッコ良さと感動、痛快感。「鬼武者」が目指すスタイルは、バイオの一段上なのではないだろうか。



手応えさえ感じそうな、斬り合い。廊下の狭さが、リアルな緊張感をかもし出している。血の飛び散り方がいい、というのは不謹慎だろうか。



美しい月夜。しかし、時が経つということは、織田軍侵攻作戦との時間の兼ね合いもあるということ。姫の安否が気遣われるところだが……。



とある炭小屋(?)にあった穴。こういった立体的なトラップや地形も、ごく自然に受け入れられるのが、PS2のハイスペックのなせる技なのだろう。



足軽3人に囲まれる左馬介。主人公明智左馬介は、あの光秀のいとことして知られる、実在の人物。もちろんこの物語では多大に脚色されているが。



シビアなアクションではなく、いい意味でのチャンバラテイストを入れたいと、ディレクターの竹内氏は話す。そのコンセプトはどこまで貫かれているのか。

 ※画面写真は開発中のものです。

実況ワールドサッカー2000

■コナミ■スポーツ■2000年春発売予定■オープン価格■1～4P
■大容量メモリーカード対応■マルチタップ対応■CREATOR DATA
KCE大阪■http://www.konami.co.jp/

実況ワールドサッカーシリーズ最新作が、PS2でどのように変貌するのか。コナミサッカー一方の雄のその内容は?

ニヤけてんじゃねージョー!! そんな興奮が表現できる時代

一昨年の熱狂をみなさん覚えているだろうか。そう、世界最大規模のスポーツの祭典ワールドカップがフランスで開催されたことを。そして日本が初めてアジア予選を突破し、惨敗したことを。さらには、その夏、サッカーゲームがバカ売れしたことを。

あの頃から比べ、日本代表は強くなったのか、さっぱりなのか、評価に困る結果を残して迷走しているが（下手にユースとか五輪代表が強いから困るんだけど）、ゲームのほうは、PS2という現役最強のストライカーを迎え、格段に実力をアップしているようだ。その象徴といえるのが、「実況ワールドサッカー2000」。コナミの2大サッカーゲームのリアル派のほう。謳い文句として「サッカーでできることをほとんどすべて操作で可能になった」ということを挙げているように、選手の動きやスタジアムのリアルさ+ゲームとしての面白さを目指し、日進月歩で開発が進んでいる。そのあたりは、P134からのインタビューに詳しいので、読んでみてほしい。

SFCから連綿と続く、この実況ワールドサッカーシリーズは、PS2でさらなるグレードアップを目指す。登場国数は100カ国以上、日本代表、五輪代表は実名使用、さらには選手の表情、モーション、雪、雨などの天候下でのスリッピーなピッチ条件、カメラアクション、大応援旗、紙ふぶき……あの、アジア最終予選の鳥肌が立つ臨場感が、当然のように味わえるわけだ。モードは、オリンピックモード、サクセスモードなど多数。これがPS2サッカーゲームのスタンダードなのか!? まだ気は早いが、そんなことさえ思ってしまう。

このゲームのクオリティが、迷走する実際の日本代表の糧となればと思うのだが、はてさていかに。

とにかく、発売を心待ちにしたいソフトだ。



シュートを外して悔しがる城!? ひょっとしてガム噛んでニヤけてるかなあと思ったら、そんなことはなかった。それはそれで残念。



呂比須のミドルが……。満員の国立のネット裏映像が、リアルに映し出される。熱気でスタンド付近がかすんでる様子もグー。



引く場面は引き、寄る場面は寄るカメラアングル。TVでも参考せよ。



釜本の得意だった右45度。でも奥だからセーブされてしまうか。



100カ国以上の頂点に立つことはできるのか。実際には気が遠くなる。

アメリカン・アーケード

PS2の演算能力を利用して、物理法則に沿った玉の動きを再現させたソフトがこの「アメリカン・アーケード」。目の肥えた人でも、この玉の動きには満足するだろう。

■アストロール■シミュレーション■発売日未定■価格未定■1P〜4P■メモリーカード対応■デュアルショック２完全対応予定■
CREATOR DATA:非公開■http://www.astroll.com/

物理法則に基づいたボールの動きにインチキなし

1970年代〜80年代まで、ゲームセンターを大いに賑わせたピンボールゲーム。当時のシステムをそのまま現代に甦らせ、独自の台を設計しPS2上で作り上げたのがこの「アメリカン・アーケード」。

最大の特徴は、PS2の高い計算能力を駆使して現実の物理法則を適用、従来のソフトにありがちだったインチキを一切排除した点にある。これにより、フィールドでボールが飛び跳ねる、ギミックの上にボールが乗ってしまう、などの現実と同じ動きをボールにとらせることが可能になった。さらに、ゲーム中はすべて1/600秒単位で処理が行われているので、フリッパーやギミックなどの動き、命中判定の精度なども今まで以上に繊細なものとなっている。それらも、ネジ１本に至るまで実機を分解し測定してあり、従来のヘビーユーザーも思わず頷くほど。これらの恩恵を受け、実機で使用できるほとんどのテクニックを、ゲーム上でも使うことができる。解説書には簡単なヒントが書いてあるので、技を磨きながら攻略を楽しむのもいいかもしれない。

ゲームは、チャレンジモードとフリーモードの２つに分かれている。どちらを選んでも最初は１つの台しかプレイできない。しかし、チャレンジモードでハイスコアを出すなどの特定条件をクリアすれば、次の新しい台が出現する。こうしてクリアしていけば、最終的に10種類以上の台で遊べるようになる。ただし、チャレンジモードではクレジット制が導入されており、適当にプレイすると簡単にゲームオーバーになってしまう。逆に、ゲームセンターでの緊張感が家庭でも味わえるので、アーケードでお金をつぎ込んだ人には嬉しい知らせだろう。なお、一度でもクリアした台は、フリーモードで自由にプレイすることが可能だ。また、ピンボールというと、とかくルールが難しいと思われがちだが、本作ではインストラクションカードを読めば理解できる、簡単かつ奥深いルールを採用している。これならピンボールに初めて触れるようなユーザーでも安心してプレイできるだろう。発売は少し先だが、誰にでも楽しめるゲームなだけに買って損はない１本だ。



ボールの動きは、PS2の演算能力を駆使して制御されている。モデリングも実機と同じく作られているので、ゲーム中、妙な動きは一切起こらない。



1960年〜70年代のピンボールをモチーフに作られているので、ルールが簡単でわかりやすい。それでも、台の種類は10以上ある。



ゲーム中に発生する効果音も、昔懐かしいものになっている。この音に聞き覚えがある人は、かなりのピンボール通だ。



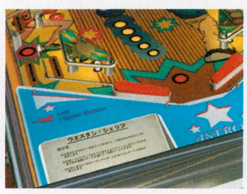
建物の中に、所狭しと並べられた台。フリーモードでこれだけの種類をそろえるには、かなり時間がかかるだろう。

ゲーム中はリアルタイムに視点変更が可能

ゲームをプレイしていて、見づらいと思った瞬間に自由に視点を変更することが可能だ。見やすい位置からプレイして、ハイスコアを狙おう。



視点は固定されていないので、プレイヤーの見やすい角度に調節してプレイすることができる。



インストラクションカードをアップにすれば、台の説明を読むことができる。遊ぶ前にルールを確認しよう。

スカイサーファー

■アイディアファクトリー ■スポーツ ■9月発売予定 ■価格未定
■1P ■大容量メモリーカード対応予定 ■デュアルショック対応予定 ■CREATOR DATA 非公開 ■http://www.ideaf.co.jp/

スノーボードの空中版ともいえるスカイサーフィンがゲームになった！ 大空を駆けめぐる爽快感を家庭でも味わえる！



大空を舞台に、華麗なるスペシャルムーブを決める楽しみ。一般の人ではなかなか味わえない興奮を、家庭で手軽に楽しめるのがこのスカイサーファー。

空中でトリックを決め、地上に降下するスカイサーフィンとは

アメリカ発祥の、豪快なスカイダイビング競技を知っているだろうか。カメラマンと２人１組になり、スノーボードを彷彿とさせる大きなボードを使い、空中でトリックを決める。スカイサーフィンと呼ばれる、この生まれたばかりのスポーツをいち早くゲーム化したのが「スカイサーファー」だ。

ゲームはトレーニングモード１、２とコンペティションモード１、２の４つにわかれている。飛行機からダイブするとスタートするのがコンペティションモード１。ここでは、画面下部に表示されるコマンドのとおりにボタンを押すと、プレイヤーキャラがスペシャルムーブを華麗に決める。また、時々カメラコマンドと呼ばれるものも表示され、これを成功させればカメラアングルも変わる。コマンド入力をミスしなければ、特別ボーナスを得ることができスコアがどんどんアップしていく。

一定時間が経過すると、自動的にパラシュートが開いてコンペティションモード２へと移る。このモードでは、空中にあるチェックポイントを通過しつつ、地表のターゲットを目指して上手にパラシュートを操らなければならない。プレイヤーが取れる行動は旋回と前進、そして降下速度の上下のみ。制限時間も設定されており、時間内に地表へ到達しないとゲームオーバーになってしまう。ただし、チェックポイントを通過すればタイムボーナスが加算される仕組みだ。

これらのコンペティションモードを練習できるのが、トレーニングモードだ。トレーニングモード１では、コンペティションモード２における、パラシュートの操作方法を学べる。巨大なフィンの上にいるキャラクターを操作し、浮いている風船をすべて割るのが目的だ。スペシャルムーブを練習できるトレーニングモード２は、コンペティションモード１に対応している。画面下に表示される各種ボタンを押すタイミングを覚え、スペシャルムーブを確実に決められるよう練習しよう。



コンペティションモード１では、表示されるコマンドをミスなく入力していくことを要求される。時間は限られているので、ひとつのミスが大きく響くことに。



パラシュートを操るコンペティションモード２では、空中に設置されたチェックポイントを通過しつつ地表のターゲットを目指す。残り時間には要注意。



巨大なフィンの上に浮いているプレイヤーを操作し、パラシュートの感覚をつかみながら風船を割っていくトレーニングモード１。楽しみながら覚えられる。



スペシャルムーブの練習ができるトレーニングモード２。ただし、コンペティションモード１では20種類が使用できるが、ここで扱えるのはそのうちの13種類。

建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!



■アートディンク■アクションゲーム■5月上旬発売予定■価格未定
■1～2P(VS)■対応周辺機器未定■CREATOR DATA プロデューサー/
田中圭一 ディレクター/岩井聡■http://www.artdink.co.jp/

シミュレーションに走りがちな昨今の建設機械ゲームに反旗を翻す、すざまじくぶちギレたゲームが登場。すごいぞこれは。



金剛一家内での戦い!? 右側に見えるじいさんは、壇之浦数清(60歳)。先代から忠実に使えるご意見番。このように、戦闘中にキャラクターのカットインもあるのか!?

ダイナミックにばかばかしく そして熱血にぶちギレる

「なんでなんだろう?」。

そう思うことをまずはやめていただきたい。建設重機は男の夢か? 本宮マンガは男のロマンか? そういった無粋な疑問を持つことや、揚げ足取りを払拭するから、ゲームは面白いんじゃないだろうか。

そうさ。この「ぶちギレ金剛!!」は、建設重機に乗って、ガシガシぶつけ合い、さらにはばかばかしい技を競い合うゲームだ。そのバックボーンには、あの熱血マンガの巨匠・本宮ひろ志氏的な、大げさで破滅的ストーリーが広がっているのだ。まじめに考え出したら、きりがないのである。だから、素直にこの世界に身をゆだね、ダイナミックなばかばかしさを楽しむほうが絶対にお得といえる。

「金剛一家」という建設会社の御曹司・隼人は、親に反発して家出同然に飛び出した。しかし、そこにもたらされた、父・団十郎の死。その日から隼人の暮らしは一変し、宿敵「修羅部建設」との戦いに引きずりこまれていく。土木工事現場で繰り広げられる荒唐無稽な戦い、そしてヒューマンドラマを思わせる、泥臭い友情とロマン。要は、縄張り争いの勝負に、建設重機を使ってバトルするという、「だったら○○で勝負だ!」の世界なのだが、不思議とPS2のラインナップの中で"光る"存在となっている。さあ、アナタも、ぶちギレしてみたくなりましたか?



もしかして、早く砂山を多く削ったほうの勝ち? 操作になれるための基礎トレーニング場面なのか? はたまた砂山を崩さないように、迂回しつつ敵にアタックせよということなのか?



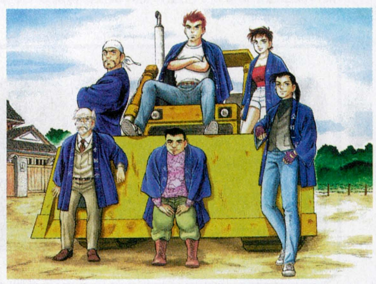
これが、パワーショベルの必殺技のひとつらしい。長く伸ばしたアームを、どう使えばこんな攻撃となるのか? 深く考えてもしようがないことだけど。



金剛一家再興のため、隼人を説得する壇之浦のじいさん。重機使いの血ってのがはたしてどんなものなのか。熱いってこと? それとも、単に操縦がうまいってこと?

毛穴全開！本宮ワールド

本宮氏といえば、近年『サラリーマン金太郎』(集英社・ヤングジャンプ)で著名だが、もともとこの手の主人公ぶちギレマンガ、熱血ストーリーマンガの先駆者であった。『男一匹ガキ大将』『硬派銀次郎』『さわやか万太郎』『男樹』などなど。今回の「ぶちギレ金剛!!」は、すでにあるマンガのゲーム化ではないが、初期本宮テイストがあふれる、キャラクター、ストーリー設定となっている。見ているだけで血が沸き立ち、毛穴から脂汗が出てくるような興奮。いいなあ。やっぱ本宮マンガは。



ALL STAR PRO-WRESTLING
オールスター・プロレスリング

■スクウェア■リアルスポーツ■年内発売予定■価格未定■プレイ人数未定■対応周辺機器未定■CREATOR DATA ディレクター／天河信彦■http://www.square.co.jp

隆盛を極める新日戦士がＰＳ２にマットを移して登場！　全国のプロレスファン待望のタイトルだけに、その期待は高まる！

その動き、その仕草、そのテンション、すべてがリアルなプロレスゲームが登場！

元気ですかー！でアノ顔（×春一番）をすぐに思い浮かべた読者に朗報。人気絶頂の新日本プロレスがスクウェアとタッグを組み、ＰＳ２にその戦場を求めてきたのだ。新時代の定番プロレスゲームとなる可能性を秘めたタイトルだけにファンは見逃せないだろう。

選手の動きはまるで、というよりそのままといえるほど本物を感じさせる。技をかける一連の動作を追うと、あまりの滑らかさに一瞬トリップしてしまうほどだ。顔の表情までもがシチュエーションによって描きわけられ、臨場感という言葉を越えたリアルな衝撃にユーザーは涙すること間違いなし、だ。

基本アクションは２本のアナログスティックを使用予定。特にドラゴンスクリューなど捻り系の技はスティック回転とのシンクロ感覚が楽しみだ。グラフィックだけでなく、操作系にまで新感覚を持ちこもうとするスクウェアの貪欲な姿勢に感謝！

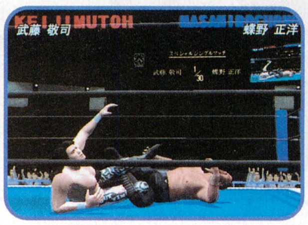
「オールスター」と銘打たれたタイトルだけに、登場する選手にも期待が持てそう。現役の新日戦士はもちろん、ボンバイエなヒトや先頃突然フリーになってしまった筋肉なヒトも登場が噂されている。これから先もアッと驚く選手の参加が匂わされているだけに、今後の情報公開にも目を光らせておく必要があるだろう。また、選手固有の技にも最新のデータが反映されるため、ＴＶの中継などで満足のいく試合経過、結果が得られなかったとき、そのリベンジをこのゲームで試みるのがファンの正しいスタイルとなる日は近い。



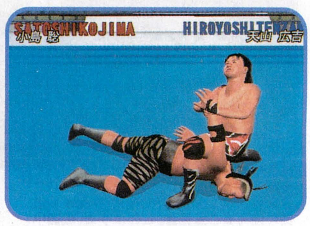
闘いのワンダーランド on PS２。天井、客席と舞台となるリングの再現性も完璧だ。リングを越えた場外戦にも期待できる？



「オレが蝶野だ、文句あるか、コラー！」顔がそう言ってる。この角度で見る蝶野は強烈に威圧感があるが、完全にその個性を再現していると言えるだろう。

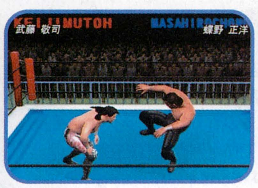


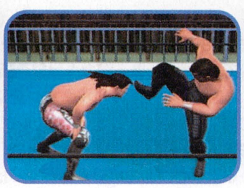
天井に向かって突き上げた武藤の指先がファンの心を満たす。

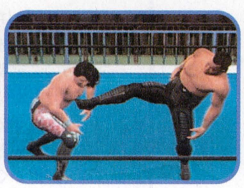


n・W・o JAPANを支える２人が昔に戻って対決、なんて。









漢なケンカキック

振りかざした蝶野の怒れる足が、武藤の顔面に食い込まんばかりにヒット！　技を繰り出すのもプロレスならば、技を受けとめるのもプロレス。真たる漢たちの再現性はこの連続写真でも伝わってくる。

スノーボード・スーパークロス

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア■スポーツ■今春発売予定
■価格未定■1P■対応周辺機器未定■CREATOR DATA非公開
■http://www.japan.ea.com/

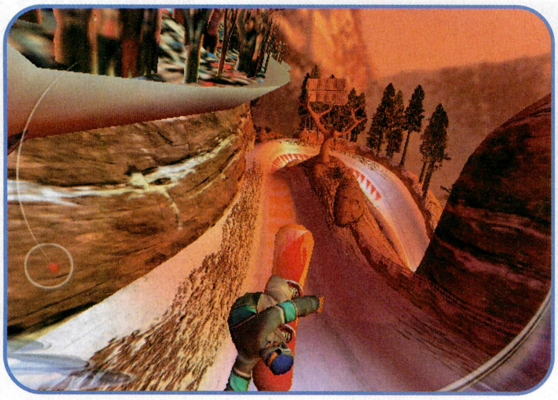
PS２によって創造された幻想的な世界を、スノーボードで疾走する。さまざまな仕掛けの施されたコースたちがキミを待つ。

コース内に仕掛けられた滑空と探索という楽しみ

スノーボードとモトクロスを融合させた近未来世界の競技・ボーダークロスを楽しむ本作。細かな部分まで描き込まれた美しいコースの数々を疾走する楽しさは、この作品ならではの魅力であろう。なにしろ、プレイヤーはコース外の部分を走ることも可能であり、ときにはこういった場所にゴールへと続く近道が隠されていたりするのだ。単にゴールを目指して疾走するだけではなく、コースそのものを探索する楽しみも用意されているのである。

もちろんスノーボードには欠かせないトリックテクニックの再現も完璧。実にさまざまなトリックが十字キーとボタンの組み合わせで実現でき、さらにこれらを駆使することでアドレナリンメーターを蓄積していき、加速などの特殊な効果が得られるようになっている。単にトリックプレイを楽しむだけでなく、その結果がレースの展開を左右してくることになるのだ。トリックプレイと速さを両立するのは非常に難しく、それゆえにプレイヤーの腕の見せ所にもなる。ゲーム選択時にチョイスしたキャラクターによっては、ベストタイムを記録するためにトリックプレイによるアドレナリンメーターの蓄積が不可欠な者も存在する。操作するキャラクターの特徴によって、プレイスタイルを変える必要があるのだ。

コンピュータプレイヤーとのレースだけでなく、トリックプレイのみを楽しむ、基本的な動きを学ぶなど、さまざまなモードも収録されている。プレイヤーの好みや気分に合わせて多種多様なプレイスタイルが楽しめるというわけだ。これらのゲームモードを使えば、ちょっとした空き時間を利用してテクニックを学ぶといった遊び方も可能である。まとまった時間が取れないと遊びづらいゲームが多いだけに、ほんの５分程度の時間でコースを疾走できる本作は貴重な存在であろう。グラフィックやBGMなどの部分でPS２らしさを感じさせてくれる、それが「スノーボード スーパークロス」なのだ。



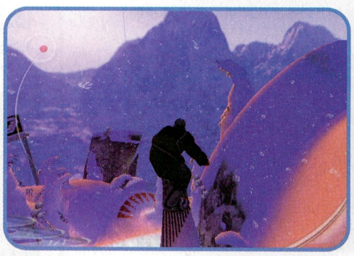
その美しい光景に目を奪われるはず。またPS２のグラフィック能力によって、遠くのコースまではっきりと目視できるようになっている点にも注目してほしい。



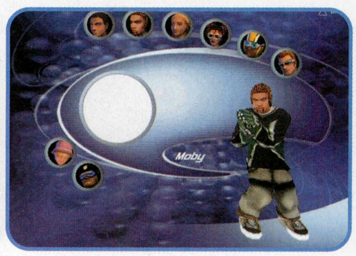
プレイヤーのプレイによって、BGMはリアルタイムに変化していく。またプレイ中に流れる実況は、コースが設けられている国の母国語によって行われるのだ。



ねじれるようなカーブを駆け抜ける。コンピュータプレイヤーとの対戦では"相手を押す"といったアクションがレースの勝敗を大きく左右することになる。



吹雪を良く見てほしい。それぞれが結晶として描かれているのがわかるだろうか？　なお画面右下に表示されているメータがアドレナリンの蓄積量を表している。



プレイヤーが操作するキャラクターは、レーススタート前に８人の中から選択する。各キャラクターの特徴を把握し、欠点を補うようなプレイが必要になるのだ。

XFIRE

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア■3Dシューティング■今春発売予定■価格未定■1P■大容量メモリーカード対応■CREATOR DATA プロデューサー/中里英一郎■http://www.japan.ea.com/

チームメイトとの協力が、何重にも警備の張り巡らされた敵基地の制圧を可能にする。本作独自のチーム戦の魅力を堪能せよ！

3人の仲間たちを活用し攻略のための戦略を練れ

Windows98などでパソコンゲームに触れたことのある人ならば、1人称シューティングと聞いて「QUAKE」シリーズを真っ先に思い浮かべるはず。主人公の視点でゲーム画面が構成されていることから“1人称”と名付けられたこのジャンルは、3D空間を駆けめぐり、行く手を阻む敵キャラを倒していくというものだ。

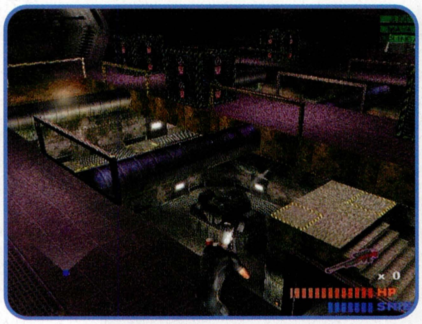
この1人称シューティングゲームで生まれたプレイスタイルにチーム戦と呼ばれるものがある。複数台のパソコンをインターネットで接続し、何人かのプレイヤーでチームを組んで、敵チームと戦っていくというもの。このチーム戦をゲームシステムとして取り入れ、その戦略性の高さを前面に押し出したのが本作の特徴である。

プレイヤーの目的はAIによって操作される3人にキャラクターたちとチームを組み、彼らにさまざまな指示を与えながら、敵基地を制圧していくこと。周囲の状況を素早く把握し、それに対応した戦略を練り、素早く仲間にそれを伝えていく。もちろん、この間にも基地内の敵たちは侵入者であるプレイヤーを排除しようと、激しい銃撃を浴びせてくる。ゲームの進行を止めて、ゆっくりと戦略を立てることなどできず、敵の攻撃をかいくぐりながら作戦と仲間への指示を行っていかねばならない。この緊張感が本作の魅力であり、仲間への指示によって作戦どおりに敵を排除できたときの快感は、単に敵を倒しただけでは得がたいものがある。

戦いの舞台になるステージの構成がよく練り込まれている点も特筆に値する。2階や3階といった高い場所に配置されている敵が攻撃を仕掛けてくることもあり、主人公が有しているライフルなどの射撃武器や仲間への指示を駆使せねば、基地を制圧するのはまず不可能。何も考えずに前へ進むだけでは、簡単に銃弾の餌食となってしまうのだ。障害物の影に回り込み、いかにして攻撃をかわしながら、敵の数を少なくしていくか。仲間たちを有効に活用してステージを攻略していくかは、アクションゲームとしての腕前ではなく、冷静な判断力が重要になってくるのである。プレイヤーのみの単身での突入では味わえない、チーム戦ならではの戦略性を早くPS2で味わいたいものだ。



敵を倒すだけでなく、チームメイトである3人の仲間との連携も大切に。特定の仲間が敵の集中攻撃を浴びないよう、ときには援護に回るような状況も出てくる。



どこに敵が潜んでいるかわからないだけにフィールドを移動するだけでもただならぬ緊張感が味わえる。死角に隠れていることも。



各ステージ間にはストーリーを語るイベントシーンが盛り込まれる。キャラクターたちがさまざまな演技を見せてくれる。



画面左下に表示されるレーダーを使えば、敵の大まかな位置を把握することが可能。これで、敵への攻撃もより効率的になる。

仲間からの通信で状況を把握せよ！

あらかじめ用意された数種類のコマンドから、プレイヤーが選んだものに従って仲間たちは行動する。彼らからの通信を頼りに戦略を立てるのだ。



無闇に敵のまっただ中に突入するのは危険。独自の戦略を立て、仲間たちに指示を与えていく必要がある。



画面左上には通信を行っている仲間の映像がカットインされる。彼らからの情報が状況判断のヒントに。

マジカルスポーツ 2000甲子園

■魔法■野球ゲーム■7月発売予定■価格未定■1P■CREATOR DATA プロデューサー/箕作孝行 ディレクター/上野和孝■
http://www.mahou.co.jp/

ノスタルジックとストイックを満たす、野球ゲーム「甲子園」シリーズが、PS2でバージョンアップ。そのキモはEasy to Play。

高校生活3年間 長くもあり、短くもあり

高校球児が"おにいさん"だった時代は確かにあったはずなのに、もうとてつもなく年下に思える。同時に、高校野球の見方も、あの頃と、この頃ではまったく変わってしまったことに気づいた。あの頃は単純に、自分の故郷を代表する、すごい"おにいさん"たちを応援しつつ、それを上回る才能に驚嘆するという、夏休みの風物詩であった。ところがいまや、通して見ることもなく、自分の故郷の代表の試合さえも、あまり気にしていない。気にしていないどころか、ちょっと賭けをしてみるくらいの汚れっぷり。なんなんでしょ、これは。ただ、一昨年の横浜高校には久しぶりにシビレたが。

そんな多くの汚れた方々にぴったりなのが、甲子園ものでしょう。野球ゲームといえば、当然プロ、と思っている方も多いと思うけど、この甲子園シリーズは、すでに定番化しつつある、育成十野球ゲームの老舗のひとつだ。というか、数々のシリーズが発売されているから、知っている人も多いと思う。その、PS2版が、今年の夏も熱くしてくれるというわけだ。

高校野球連盟に、何校登録されているかは知らないが、このゲームには、4000校にものぼる高校が出てくる。架空ではあっても、十分に想像で補えるレベルだ。この中から1校を選択し、練習、試合を積み重ねながら、甲子園の優勝、春夏連覇を目指す。自分の高校は、練習や試合結果などに基づき、刻々レーティングされ、4000校内でのランキングが表示される。もうこれだけでモチベーションになる。

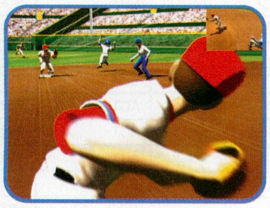
さらには、エディットで、オリジナルの高校も作れる。レーティングは最下位スタートだが、ユニフォームもチーム力も、自分の力で作っていくことができる。以外に簡単操作のアシストシステムがあるから、鍛えた結果がそのまま試合に出るはずだ。甲子園という長い道のりを制覇するのは容易ではないが、昔のピュアな心に戻り、戦ってみよう!



現実にはありえないけど、ダイナミックな迫力を生むカメラワーク。クロスプレイ、ファインプレイが、より甲子園ならではの感動を生んでくれる。



操作はいたって簡単。アシストシステムでほぼ誤操作なく送球できる。ホームランやヒットはどうしようもないけれど。



サードゴロのゲッツー狙い。テレビでもこのくらいのアングルで見れたら……と思ってしまうくらいの迫力。



県内トップでも全国では……。強豪のそろう県でもまれるべきか、とりあえず出場を目指せる県でやるべきか。

マジカルスポーツ シリーズ定番化

「2000甲子園」を含め、魔法ではPS2のスポーツゲームを"マジカルスポーツ"シリーズとしている。他には「Go Go Golf」「キラーバス2」がある。まだまだ隠し玉はありそう。



「GoGo Golf」は2000年8月発売、価格未定。イメージシャドウを見て、その軌道でスイング!



狂暴なバスとの死闘。「キラーバス2」は2000年発売、価格未定。ルアーの必殺技でバスに挑め。

PlayStation®2

PICK UP!!



鬼武者

■カプコン■ジャンル未定■今夏発売予定■価格未定

「バイオハザード」の操作系を踏襲したスタイルとなる予定の本作。ソフトの発売時期についてプロデューサーの稲船氏は「夏と書いて秋と読む」なんて言っているようだが？



マキシモ（仮）

■カプコン■ACT■発売日未定■価格未定

3D面クリア型ランニング・ブレークスルーアクションゲーム、と銘打たれた「マキシモ（仮）」。悪に満ちた王国の人々を救うために、騎士マキシモが今立ち上がる——。



EXTERMINATION

■SCEI■ACT■発売日未定■価格未定

ディープスペース初のタイトルとなる本作は、パニックアクションゲーム。というのも、人々が未知の生命体に襲われたときの"パニックさ"を表現しているからだとか。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	ジャンル表記	価格
		3月			
1	4日	A列車で行こう6	アートディンク	SLG	6800
2	4日	柿木将棋Ⅳ	アスキー	TBL	6800
3	4日	撞球 ビリヤードマスター2	アスク	SPT	5800
4	4日	ストリートファイター EX3	アリカ／カプコン	F・ACT	6800
5	4日	決戦	コーエー	SLG	6800
6	4日	麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ	コーエー	TBL	4800
7	4日	ドラムマニア	コナミ	SLG	オープン価格
8	4日	ステッピング セレクション	ジャレコ	ETC	6800
9	4日	ステッピング セレクション 専用コントローラ	ジャレコ	ETC	6800
10	4日	RIDGE RACER V（ファイブ）（リッジレーサーV）	ナムコ	RAC	6800
11	4日	ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	RPG	6800
12	4日	森田将棋	悠紀エンタープライズ	TBL	6800
13	9日	FANTAVISION	SCEI	ACT	5800
14	16日	DRIVING EMOTION Type-S	スクウェア	RAC	6800
15	16日	EXビリヤード	タカラ	TBL	5800
16	23日	I.Q. REMIX+	SCEI	PUZ	5800
17	23日	ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	SPT	5800
18	30日	劇空間プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY 1999	スクウェア	SPT	6800
19	30日	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	F・ACT	6800
20	30日	鉄拳TAG TOURNAMENT	ナムコ	F・ACT	6800
		4月以降			
21	4月13日	永世名人Ⅳ	コナミ	TBL	オープン価格
22	4月13日	グラディウスⅢ&Ⅳ～復活の神話～	コナミ	SHT	オープン価格
23	4月13日	麻雀やろうぜ！2	コナミ	TBL	オープン価格
24	4月27日	Primal Image【プライマルイメージ】 Vol.1	アトラス	ETC	5800
25	4月	スカイサーファー	アイディアファクトリー	SPT	未定
26	4月	エヴァーグレイス	フロム・ソフトウェア	RPG	未定
27	5月上旬	建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!	アートディンク	ACT	未定
28	6月	鄭問之三國誌	カプコン	SLG	未定
29	7月	グラップラー刃牙（仮）	トミー	ACT	未定
30	7月	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	SPT	未定
31	8月	マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	SPT	未定
		2000年中			
32	春	ワイルドワイルドレーシング	イマジニア	RAC	未定
33	春	0STORY（ラブストーリー）	エニックス	ADV	7800
34	春	XFIRE（クロスファイア）	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	SHT	未定
35	春	スノーボード・スーパークロス	ｴﾚｸﾄﾛﾆｯｸ･ｱｰﾂ･ｽｸｳｪｱ	RAC	未定
36	春	真・三國無双	コーエー	F・ACT	未定
37	春	実況パワフルプロ野球7	コナミ	SPT	未定
38	春	実況ワールドサッカー2000	コナミ	SPT	オープン価格
39	春	ストリート麻雀トランス　麻神2	SUNSOFT	TBL	5800
40	春	電線（仮）	SCEI	ACT	未定
41	春	ボクと魔王（仮）	SCEI	RPG	未定
42	夏	栄冠は君に 甲子園への道	アートディンク	SLG	未定
43	夏	鬼武者（仮）	カプコン	未定	未定
44	夏	ガングリフォン ブレイズ（仮）	カプコン	SHT	未定
45	夏	シルフィード（仮）	カプコン	SHT	未定
46	夏	ライゼリート ～エフェメラルファンタジア～	コナミ	RPG	未定
47	夏	機甲世紀 Gブレイカー（仮）	サンライズインタラクティブ	SLG	未定
48	夏	SPLASH DIVE	SCEI	ACT	未定
49	夏	UNiSON（仮）	テクモ	ACT	未定
50	夏	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	ACT	未定
51	秋	チューニングカーレースゲーム（仮）	エム・ティー・オー	RAC	5800
52	冬	ダーククラウド（仮）	SCEI	RPG	未定
53	冬	ポポロクロイス物語Ⅲ（仮）	SCEI	RPG	未定
54	2000年中	ALL STAR PRO-WRESTLING（ｵｰﾙｽﾀｰ･ﾌﾟﾛﾚｽﾘﾝｸﾞ）	スクウェア	SPT	未定
55	2000年中	マジカルスポーツ キラーパス2	魔法	SPT	未定
		2000年中			

新作ソフトスケジュール

56	2001年春	ファイナルファンタジーX	スクウェア	RPG	未定
57	2001年夏	ファイナルファンタジーXI	スクウェア	RPG	未定
未定					
58	未定	AI囲碁2001（仮）	アイフォー	TBL	未定
59	未定	AI将棋2001（仮）	アイフォー	TBL	未定
60	未定	AI麻雀2001（仮）	アイフォー	TBL	未定
61	未定	花と太陽と雨と（仮）	アスキー	ADV	未定
62	未定	パニック サーフィン（仮）	アスキー	SPT	未定
63	未定	ベストプレー プロ野球（仮）	アスキー	SLG	未定
64	未定	アメリカン・アーケード（仮）	アストロール	TBL	未定
65	未定	サイドワインダーMAX（仮）	アスミック・エース エンタテインメント	SHT	未定
66	未定	プロ麻雀 極 NEXT（仮）	アテナ	TBL	未定
67	未定	3Dリアル・ドライブ（仮）	ヴィアール・ワン	SLG	未定
68	未定	聖霊機ライブレード2（仮）	ウィンキーソフト	未定	未定
69	未定	新 COOL BOARDERS（仮）	ウエップシステム	SPT	未定
70	未定	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（仮）	エクシング・エンタテイメント	SPT	未定
71	未定	峠のバトル（仮）	エクゼコ・デベロップメント	RAC	未定
72	未定	エキゾチカ（仮）	エニックス	RPG	未定
73	未定	スターオーシャン3（仮）	エニックス	RPG	未定
74	未定	バストアムーブ3（仮）	エニックス	ETC	未定
75	未定	BBD2000（仮）	エニックス	SLG	未定
76	未定	Fighting QTs（仮）	エニックス	ETC	未定
77	未定	Fly HiGH（仮）	ガスト	RAC	未定
78	未定	マキシモ（仮）	カプコン	ACT	未定
79	未定	飛龍の拳Ｚιοv（ジーオン）	カルチャーブレーン	F・ACT	未定
80	未定	玉繭物語2（仮）	元気	RPG	未定
81	未定	ゼルドナーシルト2（仮）	コーエー	S・RPG	未定
82	未定	上海V（仮）	SUNSOFT	TBL	未定
83	未定	1 on 1 Government（ワンオンワン ガバメント）	ジョルダン	SPT	未定
84	未定	バウンサー	スクウェア	ACT	未定
85	未定	WRC（仮）	スパイク	RAC	未定
86	未定	ハイパーツアー	スリーディ	SLG	5800
87	未定	井出洋介の麻雀家族2（仮）	セタ	TBL	未定
88	未定	パーフェクトゴルフ3(仮)	セタ	SPT	未定
89	未定	EXTERMINATION	SCEI	ACT	未定
90	未定	グランツーリスモ2000	SCEI	RAC	5800
91	未定	Be On Edge（仮）	SCEI	未定	未定
92	未定	L' Arc～en～Ciel（タイトル未定）	SME	ETC	未定
93	未定	立体忍者活劇 天誅2（仮）	SME	ACT	未定
94	未定	ロードスタートロフィー2000	タイタスジャパン	RAC	未定
95	未定	ロボコップ	タイタスジャパン	ACT	未定
96	未定	電車でGO！シリーズ（仮）	タイトー	SLG	未定
97	未定	EX億万長者ゲーム	タカラ	TBL	未定
98	未定	EX人生ゲーム	タカラ	TBL	未定
99	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	TBL	未定
100	未定	チョロQ HG（仮）	タカラ	RAC	未定
101	未定	レイクマスターズ EX（仮）	ダズ	SPT	未定
102	未定	Kunai（仮）	テクモ	ACT	未定
103	未定	徹萬 免許皆伝（てつまん めんきょかいでん）（仮）	naxat	TBL	未定
104	未定	500GP（仮）	ナムコ	RAC	未定
105	未定	BLOODY ROAR 3（仮）	ハドソン	F・ACT	未定
106	未定	BOMBERMAN 2001（仮）	ハドソン	ACT	未定
107	未定	機動戦士ガンダム（仮）	バンダイ	ACT	6800
108	未定	パイロットになろう！2（仮）	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	未定
109	未定	F-1(仮)	ビデオシステム	RAC	未定
110	未定	爆流2（仮）	フジミック	SPT	未定
111	未定	東大将棋 四間飛車道場（仮）	毎日コミュニケーションズ	TBL	未定
112	未定	ワールド・ネバーランド3（仮）	リバーヒルソフト	SLG	未定
113	未定	FX・パイロット	ローカス	SHT	未定
114	未定	ソウルサーフィン（仮）	童	ACT	未定

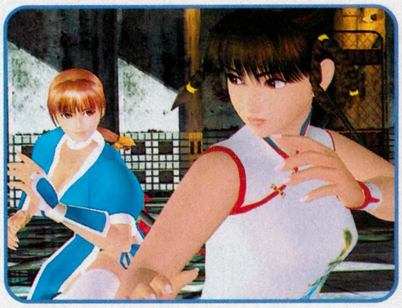
PICK UP!!



ダーククラウド

■SCEI■RPG■今冬発売予定■価格未定

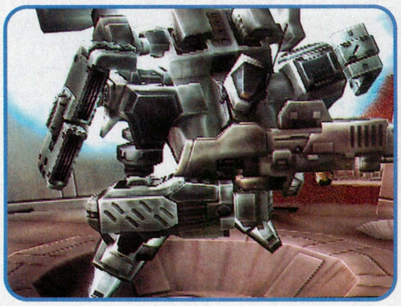
ジオラマパートでオリジナルの街を作りながら、RPGパートでストーリーを進行させていく新感覚RPG。また、エモーションエンジンをフル活用したグラフィックにも期待！



DEAD OR ALIVE2

■テクモ■F・ACT■3月30日発売予定■予価6,800円

言わずと知れた人気格闘ゲームシリーズ第３弾がPS2で登場する。「常々エモーショナルな作品を作りたいと思っていたので、移植を決めた」とはプロデューサー板垣氏の弁。



ARMORED CORE2

■フロム・ソフトウェア■SLG■発売日未定■価格未定

シリーズ最新作では、PS2ならではの演出面を強化し、ファンにはたまらない内容となりそう。河森氏デザインのメカはもちろんだけど、その他の新要素も今から楽しみだ。



INDEX



CREATOR INTERVIEW

PS2ソフトを創る。

商品になって出ていくこと自体が毎回奇跡に近いような気が……

——「GT2」が発売されて数ヶ月経ちますが、ユーザーの反応はいかがでしょうか？

山内　ものすごく待ち望んでくれていたユーザーの方がたくさんいてくださって、本当にうれしく思っています。オープニングのムービーを見ただけで、「感動した」というような話を聞いて、逆にこっちが感動しちゃったぐらいですから。ただその一方で、またしても最後にやり切れなかったところというのが残ってしまったんです。これに関しては、ユーザーの皆さんに本当に申しわけないなという思いです。

——ですが、そのやり残してしまった要素が、「GT2000」に繋がっていくという部分だとも思うんですが。

山内　そうですね。そういう部分もあると思います。GTはいつもこうなんですよ、本当に（笑）。ある意味全然予定調和的にできあがってないので、毎回ちゃんと商品になって出ていくということ自体が、わりと奇跡に近いような気がしています。「GT2」では、様々な要素を入れたくて、かなり手を加えました。やりたいと思ったことは、とことん突き詰めちゃうんですよね。「GT2000」についても同じように、やりたいと思っていることをすべて実現するために、作り込んでいきますよ。

——「GT2」で初登場したダートコースの評判はどうでした？

山内　ダートは遊ぶのも見るのも楽しいと思うんです。少し難しいですけど。

——確かに簡単じゃないですよね。でも、走っていれば動かせてくる瞬間ってあるじゃないですか。そこの境目がすごく楽しく遊べましたよ。

山内　僕もそうですよ。あの車を操っている感覚というのは、レースゲームの神髄と呼べるものじゃないですか。30分の1秒のフィードバックサイクルで快感がどんどんどんどん入ってくるみたいな感じ。あそこがちゃんと現時点で満足のいくものになっているのが、「GT2」に関しては一番うれしかった部分です。単なるコースの増加だとか車種が増えたということじゃなくてね。

——「GT2」制作過程において、今だから言えることを教えてください。

山内　ダートコースや車種の増加のほかいろいろな要素があるんですけど、どれもちゃんとできあがる勝算なんてまったくなしで始めているんです。だから、無理じゃないのかなと思いながらも、やっていくうちに何かできてるかもしれない……と思っていたというところはものすごくありましたね。

——では、「GT2」に入りきらなかった要素というのは？

山内　いくらでもあります。実は、アメリカのマーケット向けにデュアルショックを使ったドラックレースを入れようと思ってたんです。仮に日本人とかヨーロッパの人が全然遊ばなくても、アメリカの人たちと話していると、いかに大事かというのがよくわかるんですよ。左スティックでクラッチワーク、右スティックでアクセルワークというように、考えてました。実際コースの取材とかもしていたんですが、今回は時間がなくて入らなかったんです。

2から2000へ。



「GT2000」のポイントは、構図と光の使い方になると思います

——そろそろ「GT2000」についての話に移りますが、最新作はどう変わっていくんでしょうか？

山内　リアルタイムの描画系、描画パワーというのはすごく上がるんで、単純にいうと光の使い方です。「GT2000」のデモでも路面に光が反射したりとかという表現がありましたけど、結局コースの構造に起因する見え方の違いというのはそれほど大きなことではないと思うんです。それよりも、普段の景色を見ていると、そこにどういう感じで光が入ってきているかとか、どういう空気感なのかといったことがとても大切でしょう？　だから、PS2はそういうことがちゃんとできるハードになっているんじゃないかなぁと。それって映画とか写真とかと何も変わらないですけどね。構図と光の使い方にいろいろ工夫してみたいと思います。

——登場する車種は、今までのGTシ

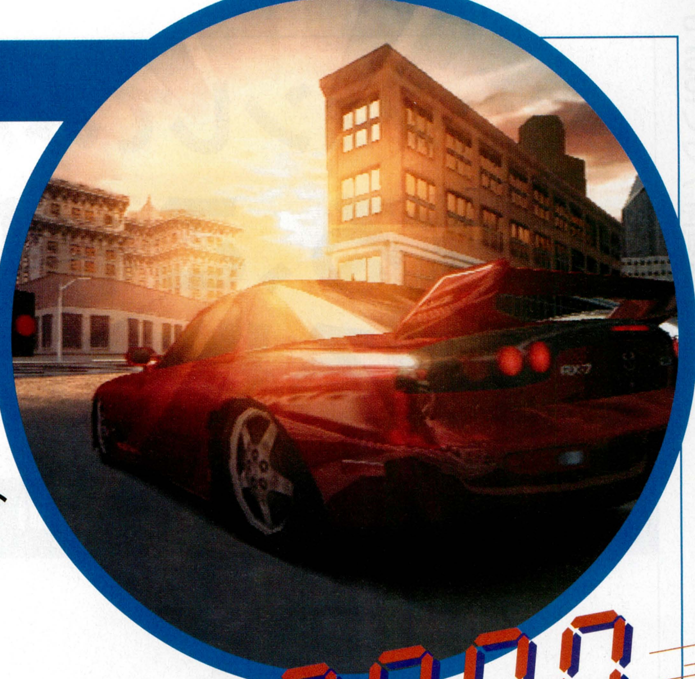
CREATOR INTERVIEW NO.1

山内 一典

「グランツーリスモ2000」プロデューサー

（株）ポリフォニーデジタル エグゼクティブ バイスプレジデント

「モータートゥーン・グランプリ」「モータートゥーン・グランプリ2」の制作リーダーを務めたのち、「GT」「オメガブースト」「GT2」をプロデュース。「GT2000」を制作するかたわら、”RPGを作ってみたい”なんてことを思う今日このごろ。



「GT2000」の目指すところはとてつもなく高いという。はて、それは一体どのくらいなんだろう？　製作中の山内氏に聞いてみた。

2 TO 2000

グランツーリスモの行方

リーズのものを引き継いで全部登場するんですか？

山内　あのクオリティの画像で「GT2」の車種数すべてを「GT2000」でというのは、かなり難しいんです。それは、現在もどうしよう……と頭を悩ませているところでもあります。きちんとした形でお見せするには、3年ぐらいかかるんじゃないかと思うんです。だから今回は、車種の広がりという点ではある程度、縮小せざるを得ないと思います。と言いつつも、モーターショウに登場した新車は入れたいですね。「GT2000」は一点豪華主義とはいいませんが、ある種ピークの表現力を見せるという方向で制作は進んでいます。

――コースの方は？

山内　基本的にはコースも同じです。ですが、新しく参入してくるコースとアップグレードされるコースと出てくる予定です。それと若干ゲームのシステムが変わってくると思います。ただ、セッティングなどの”車の男らしさ”みたいなものは、今回全部残そうとは考えていますよ。

「GT2000」のコンセプトは“遊び方を変える”です

――ズバリ「GT2000」はどう進化していくと思いますか？

山内　「GT2000」に関しては、ゲームのルール自体をすごく変えてしまおうかなと思っています。従来の遊び方のおもしろい部分をそのまま残しておきながらも、新しいレースゲームのあり方というのにトライしてみたいんです。具体的にどうなっていくのかは、もう少ししたらお見せできると思うんですが……。それまで待っていてください。

――とても気になります。では、2000のコンセプトは、“新しい遊び方の提案”ということになるんですか？

山内　そうですね。今回は“遊び方を変える”というのが一番大きなコンセプトになっています。もちろん品質の向上というのはありますけど、それは、PS2のパフォーマンスをきっちり引き出して、それに見合ったデータを作ることができれば、自ずと上がってくるものだと思っていますから。実際、今まではそうやって制作してきましたし。GTシリーズも「GT」「GT2」ときて、今度が3作目になるんで、従来までの線型の進化だけではない、非線型の進化というのを成し遂げたいなと。

――気になる発売日ですが、いつごろになりそうですか？

山内　今のところ未定です。間違って完成しちゃったらお見せします(笑)。それほど遠くはないと思いますよ。



記念すべき初代「グランツーリスモ」の写真。初めてこの画面を見た時の衝撃は、今でも鮮明に覚えている、というユーザーは多いだろう。



車種・コースともに大幅に増加され、正統な進化を遂げた「グランツーリスモ２」。しかしこれは、新たな進化への布石にすぎないのだ。

セッションしてみたら…
イケる、これは新しい世界が開けると感じた…

Noriaki Okamura　Kensuke yoshitomi



ハイハット・スネア・バスドラ・タムタム・シンバルからなるパッドを、落ちてくるチップにタイミングを合せて叩く。ギターコントローラ(2本可)を接続すれば、セッションも楽しめるというゴージャスな仕様。

新しいプラットフォームに新しいコントローラと遊びを

―― コナミがPS2と同時発売するタイトルということで、たいへんな注目を浴びていると思いますが。

吉富　それはもうすごいプレッシャーでした。とかくPS2はグラフィック面が注目される中で、決して"次世代的"という感じではない「ドラムマニア」に、ユーザーがどんな反応するかっていうのが、正直心配でした。でも東京ゲームショウ('99秋)ではすごい反響で、内容さえよければグラフィックにおいてインパクトを持たなくても、ちゃんと評価してもらえるということを実感したんです。

―― 音ゲー、そしてその中でも「ドラムマニア」が選ばれたのはなぜ?

岡村　家庭に、新しいハードと新しいコントローラによる新しい遊びを提供しよう、というのが1つの狙いでしょうか。PS2というハードは、DVDプレイヤーとして、今までゲームをしなかった人たちも買おうとしている。音楽や映画が好きだという、そんな新しいユーザー層は、いわゆる音ゲー向きのユーザーでもあると思います。ある意味、音ゲーというもの自体が、いわゆる"コンピュータゲーム"とは異なる面を持っていると思うんですけど、逆に新しいゲーム・エンタテインメントとして、広い層に受け入れてもらえるのではないかと。それに加えて「ドラムマニア」は、もうPS上での再現は、難しかった。特にサウンド部分での妥協をせず、音質を変えずに、さらにセッションといわれてる機能もきちんと入れようとしたらできない。だから、PS2のデビューは、「ドラムマニア」を移植するにはとってもいいタイミングだったんです。

―― やっぱり、音づくりの部分は、非常にシビアになるのですね。

吉富　それは、アーケードでやり込ん

でいる人に違和感なく楽しんでもらえなければいけないなとは思いましたね。
岡村　アーケードでやってる感じをどれだけ家庭で出せるかという部分が、一番ネックだったと思うんです。コントローラにしても、アーケードと同じものというわけにはいかないけど、感覚的に同じにするにはどうしたらいいかと。例えば、跳ねかえりとかね。
吉富　ええ、叩いた時の感覚はすごい気持ち良いですよ。本当、サイレント・ドラム叩いてるような感じで。実際に音を鳴らした時も、移植したものがそのままの音に聞こえるっていうのは、実はすごいことなんですよ（笑）。
岡村　「オウ、入ったーッ」「そのまま鳴ったー！」って喜んだ（笑）。
吉富　それが僕らにとっても本当に率直な驚きだったです、ええ（笑）。

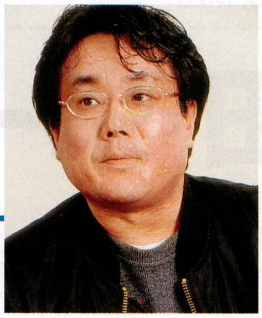
合言葉は
バンドやろうぜ!?

岡村　先ほどもお話ししたとおり、映像面に関してはこのままでいいのかとだいぶ悩みましたが、結局ユーザーさんが期待する重要な部分は「ゲーム」だと思うんですよ。ゲームとして楽しいものが提供できれば良いと。その為に、アーケードで１つの形として確立してるものがあるんだから、そいつを完璧に再現しましょうと。
―― この姿勢は、今後“音ゲー”を送り出していくうえで変わらない？
吉富　そうですね。やっぱり音楽シミュレーションとなると、高スペックのハードを与えられた時に、グラフィックがどうこうより、どう遊びを広げていくかというう部分が一番大事だと思うんです。で、今回はセッションやメドレーという形を提示してみたんですけれども、まあ僕も含めてこれからＰＳ２で音ゲー出していく人は、やっぱりゲームとしての面白さを膨らませていく方向で考えていかなきゃっていうのは、すごく感じてます、はい。
―― 今回のエディットモードも家庭版「ドラムマニア」ならではの新提案ということで？
吉富　これはドラムというコンテンツだからできたっていうのもあるんですけど、小さい時にお茶碗叩いてみたりとかっていうのは誰でもあると思うし、それがそのまま譜面になるっていうのは、すごい楽しいことだと思ったんです。思うままに叩いて、それが譜面になって、友達に聞かせてみたりとか。
―― セッションも楽しそうですよね。
岡村　ほんとに（笑）。最初はセッションってついてなかったんですけど、でもやってみたら「ああ、面白い。イケる。これは何か新しい世界が開ける」と感じたんですよね。それこそ家族でバンド、っていいんじゃないんですか。そういう楽しみ方もありだと思いますよ。ゲームですから、（セッションしたときの）お互いの結果がすごい明白に出るようになっていますので、「おとーさん、もっとうまく弾いてよ！」なんていいながら、ぜひ楽しんでもらえれば。ケンカしないように……（笑）。
吉富　ストレス発散に叩くとか、そういうことも想定してるんですよ。セッションも新しい遊びというか、玩具提案みたいな感じのところがあって。
岡村　そうですよね。やっぱりなりきり感の一番強いやつだと思うんです。「ああ、何か俺ってドラマーかもしれない……」って勘違いできるような嘘のリアリティっていうか。とにかく家庭用の遊びですから、どちらかというとターゲットとなるのは音楽が好きで、バンドとか楽器をやりたいと思ってたけど、やらずに来た普通の人たちなんですよね。その人たちが家庭で、家族や友達同士で楽しむっていうのが理想でしょうか。特にお父さんとやってほしいけど（笑）。
吉富　親子で「ドラムマニア」。家族の絆も深まることだし。ドラムがつなぐ家族、いいですねえ（笑）。
岡村　なんか、ゲームのインタビューじゃないみたいだ、これ（笑）。

CREATOR INTERVIEW **NO.2**

岡村 憲明

「ドラムマニア」プロデューサー



アーケードならではの遊びだと
思われた“音ゲー”
しかし、予想に反してDDRまでもが
家庭で楽しまれている
ＰＳ２では、いよいよセッションが可能に
どんなビートを聴かせてくれるのだろうか？

●（株）コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン 制作２部副部長

ＫＣＥJは「METAL GEAR SOLID」などを制作する在京の開発チーム。岡村氏は「ポリスノーツ」ではプログラム監督、そして「ときめきメモリアル　ドラマシリーズ」以降、コンシューマ向け「beatmania」、「GUITAR FREAKS」のプロデューサーに。

吉富 賢介

「ドラムマニア」ディレクター



●（株）コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン 制作２部

同じくＫＣＥジャパン作品を手がけてきた吉富氏。「ポリスノーツ」では助監督として、また「ときめきメモリアル　ドラマシリーズ」ではディレクターとして、その繊細な演出が注目された。もちろん、「GUITAR FREAKS」移植にも携わっている。

ドラムマニア

原点回帰。

**まもなく、PS2という新たなサーキットを走り始める5番目の“R”。
開発担当者たちは何を考え、どのような手応えを感じ取ったのか？**

EIICHI SAITA　NOBUHISA MIKODA

CREATOR INTERVIEW NO.3

斎田 栄一

「リッジV」プロデューサー



●株式会社ナムコ CS開発部／係長

「リッジV」では制作全般を統括。代表作に「テクノドライブ」(AC)ほか。

R

まったく新しいハードで“素”の遊びの魅力を……

――今回の「リッジレーサーV」で、シリーズもいよいよ5作目ということになるわけですが、実際にプレイしてみて、どこか初代「リッジ～」に近い、シンプルなゲーム性に戻ったのかな、という印象を受けたのですが……。

三小田　そうかもしれませんね。特に前作「R4」などでは、ゲーム全体を通してひとつのストーリー仕立てとなっていました。しかし今回は、そのような“通し”という形ではなく、ひとつの環境を用意して、あとはプレイヤー自身でストーリーを作ってもらえれば……という考えがありましたから。目指していたのは、例えば初代「リッジレーサー」のような、クルマがあってコースがあって、あとはもうプレイヤーに自由に走り込んでもらうという、そういった方向性ですよね。

――いい換えれば、ある意味“原点回帰”という表現があてはまるのかな、という気がします。

三小田　やっぱり、プラットフォームがPS2というまったく新しいマシンに変わったわけですから……。原点に帰るようなつもりで、本当に“素”の遊びに近いものを目指したんですよ。

――今回、イメージキャラクターが永瀬麗子から深水 藍（ふかみ あい）に変更されたのも、そういった意気込みの表れだったわけですか？

斎田　ええ、すべて新しいイメージで……という思いがありましたから。実際、キャラクターの雰囲気もガラッと変わっていると思うんですけど、実をいうと今回の深水 藍をデザインしたのは女性スタッフなんです。「女性の目から見た女性」という部分で、これまでとは違った印象を打ち出せたのでは、と思っています。

――「ストーリー性をもたせる」という路線を変更することによって、今回の「～V」ではイージー、スタンダード、ハードと、難易度の別が非常に明快に打ち出されていますね。

斎田　「R4」的な手法の場合、ストーリーに乗っかる形で、難易度による違いが自然にプレイヤーに関係していきますが、反面、プレイヤーの技量によっては見ることの困難なシナリオが生じてしまうこともあると思うんですよ。そこで今回は、それぞれのプレイヤーの力量の範囲で最後まで徹底的に遊んでもらいたい、と。

――シリーズ3作目の「レイジレーサー」では、<レイジ＝怒り>という

フレーズそのまま、敵車に対してプレイヤーが本当に怒りをおぼえて熱くなる……そういう路線を目指した、という話を以前に聞いたことがあります。そういった部分で今回の「～V」を見るなら、難易度のポイントはどういう部分に置かれていたのでしょうか。

三小田　基本的に敵車と関係なく、自分でライントレースを究めていく……という方向性と、敵車とガンガンぶつかり合いながらの熱いバトル……という方向性に分かれると思うんですが、「リッジ」シリーズの場合、やっぱり根底にあるのは"走って気持ちいいかどうか"……つまりは爽快感なんです。ただ、そのためには敵車の存在が大きい、というのも事実なんですね。常にプラスの快感を与えるのではなくて、ところどころで少し引いてみて、跳ね返りのプラスを大きくする……という考え方。例えば、自分が前に出ようと思っているときにしつこくブロックされたあと、そいつを抜き去った時の喜び……というのがあると思うんです。そういう、意地悪な走りをしてくるライバルとか、前が一気に開けたときの気持ちよさとか……さまざまな感情がどんどん飛び出して、ゲームの中にひとつのリズムが生まれていく、今回は、そういう喜怒哀楽が激しく交叉する走りを狙っています。

レースゲーム制作 それぞれの方法論

——「リッジ」シリーズ以外にも数々のレースゲームが作られています。その中で「走っていて感じる気持ちよさ」をどのように表現するのか……？　という部分で、各タイトルごとの解釈の差が生まれてきているんだと思うんです。例えば「アウトラン」の場合は画面の3分の2を青空が占めているような状態で、オープンカーで景色を楽しみながら走る……。「ワイプアウト」の場合は、浮遊感覚を楽しみながら曲がりくねったコースを常識外れのスピードで駆け抜ける……というように。このように考えると「リッジ」シリーズの場合は、どういったあたりをポイントにお考えなんでしょうか？



CREATOR INTERVIEW NO.3

三小田晋久

「リッジV」プロデューサー

●株式会社ナムコ CS開発部

前作「R4」以来のスタッフ。「リッジV」では全体の構成や演出を担当。

三小田　ひと言でいってしまえば"トップレーサー気分"ということになると思います。クルマに関する知識を1から勉強してもらう、というのではなく、もう1～2時間遊べば、F1でたとえるならシューマッハ気分が味わえるように……という（笑）。すごいスピードで走っているんだけれど、コントロールも容易、という線ですね。

——そのために具体的にはどういったノウハウが存在するんですか？

三小田　コースレイアウトなどがポイントになっているんです。

——そういえば、たとえ同じ車線数のコースを走っていても「リッジ」シリーズの場合、他のレースゲームに比べてコース幅が広く感じられるような気がします……。

斎田　そういった部分に関する具体的な話は、本当は企業秘密的なものだったりするんですよ（笑）。

三小田　レーサー気分になれる、というところからコースレイアウトを決めていって……その他、テールランプの残像などの演出も、同じような部分から出てきているんですね。仮にシミュレータ的志向のレースゲーム作りがあったとして、少なくともリッジチームの考え方はそうではないんです。もちろん、完全にリアルな方向へ持っていくというのもあるとは思うんですが、僕たちの場合はまず最初に感情、フィーリングをもってきて、そこから2次的に発生するものとしてリアルをとらえています。この挙動特性をもつクルマで走って気持ちいいのはこういうコースだ……というように考えますから。反対に、現実のコースをそのまま真似すると、何といいますか、気持ちよさを極限まで引き出せなかったり……。

——「リッジ」シリーズの場合、登場するクルマのラインアップにしても、これまで一貫して架空のクルマばかりなんですよね。これも、そういったリッジチームのこだわりからきているものなんでしょうか？

三小田　まぁ、実在の車を持ってきてよくなる部分も確かにありますが、変えてはウソをつくことになる、ということで縛られてくる部分も出ます。で、オリジナルのクルマでならいろいろ自由に作り手の理想のクルマが作れる、という話なんです。だから、絶対に実車を使わない、というわけでもないんですけどね。

——しかし今回の「～V」を見ていると、ディテールなど実車度数は確実にアップしているような気が……。

三小田　それはハードがPS2になって、存在感・現実感が確実にアップした、ということだろうと思います。「R4」の時のように、ロケット型の車とか、ある意味でブッとんだデザインのものよりは実車っぽくなったかもしれませんね。

——「～V」に関して言えば、登場車



種は全部でどれぐらいですか？　前作「R４」では合計300以上まで車種が増加しましたが……。

三小田　前作に登場するクルマについては、それ自体がゲームの中におけるコレクションの対象……という部分がありましたから。今回の「〜V」では、さきほど述べた「原点に帰る」という話ではないですが、登場するクルマの数はもうちょっと少なくなっています。１つ１つを作りこんで、その分プレイヤーのみなさんの記憶に残るようなクルマを……と考えています。

——クルマといえば、「リッジ」シリーズとしてはもうお馴染みの、デビルカーなどの隠し要素については今回はどうなんでしょう？

斎田　位置づけとしては、まぁ、あぁいった感じの特殊なクルマは登場します。デュエルカーと呼ばれるものです。ゲーム（グランプリモード）を進めて行くうちに、一騎打ちの相手として出てくるものなんですが……。

ゲームなのか？ それともシミュレータなのか？

——よく聞く話なんですが、レースゲームを語る場合“シミュレータ”的志向と“ゲーム”的志向、この２つの考え方を軸に語られることが多いと思うんです。ある意味、「ＧＴ」というゲームはシミュレータ的志向にもとづくゲームの象徴として、「リッジ」シリーズの場合はゲーム的志向にもとづくそれの代表として受け止められている部分が強いと思うんですが……。

斎田　まぁ、単純にゲームなのかシミュレータなのか？　と聞かれれば、確かにゲームを作っているんだと思います。少なくともクルマの動きを忠実に再現するシミュレータ、そうした技術的なものよりも、先ほどもお話した通り、リッジチームの場合は“感情のシミュレータ”といった方向を目指していますから。

——例えば“ロール”（車体の左右方向への傾き）１つとっても、「リッジ」シリーズの場合、画面を見ている限りでは、コーナリング中に「あ、いま外側に向かってサスが沈んでるな……」とあまり感じさせないように作ってあるのかな、と……。

斎田　そうですね。実は私自身もそうだったりするんですが、ロール表現などの車体の傾きを強調しすぎると、結構酔ってしまったり……。だからサス

の動きについても「あ、効いてるな」とプレイヤーに感じさせながらも、程よいところで止まる、というような。そのようなメリハリの付け方に「リッジ」の神髄があるというか……。繰り返しの表現になりますが「1～2時間でトップレーサー気分」というコンセプトでまとめるにあたって、何が必要で何が必要ではないのかを取捨選択する……という方向性です。それが“リッジ的”なかみ砕き方というか。

――これは実際にゲームをプレイしてみて感じたんですが、今回の「～V」では、ドライバーの視点の高さ（アイポイント）が若干、低くなっているのかな、という印象も……。

三小田　そうです。今回は特に“ゲームの中のスケール感の統一”という部分にかなり力を注いでいるんです。クルマの大きさから道路の幅、さらには道路脇のフェンスの高さから市街地に立ち並んでいるビルの大きさまで……。「実際に存在したらこういう大きさのはずだ」という部分を徹底してあるんです。そうする中でドライバーのアイポイントの高さも、実際にこういう形状のクルマの運転席に座ったら、目線はこれくらい……という形で導き出してあります。

――すると、今回アイポイントを低くしたというよりも、現実にああいう形状をしたクルマから見える光景にあわせた、という感じですか？

三小田　はい。ただ、アイポイントの高さというのは正面方向の視界、情報量に直結する要素ですから、その辺のバランスを考えながら……。

新しいハードでゲームを作る、ということ

――先ほどのお話にあった「ゲーム中におけるスケール感の統一」なんですが、ＰＳ２にハードが移行してグラフィックの質感が驚異的に向上した結果、細かいところまできっちり作らないとかえって不自然な感じになってしまう……ということなんじゃないかと思うんです。そういったあたりも含め、

EIICHI SAITA　NOBUHISA MIKODA

僕らが目指しているのは、あえて言えば“感情のシミュレータ”なんです。（斎田）

1～2時間プレイすればトップレーサー気分――それが「リッジ～」の爽快感なんです。（三小田）

今回ＰＳ２で“Ｒ”を制作してみて、どのようにお感じになりましたか？

斎田　まず前作の「Ｒ４」ですが、技術的なところからいえば、もう「できることはやり尽くしてある」……というのがあるんですよ。それでも、仮に「もう１回Ｒ４を作りなさい」といわれたら、もうちょっと違うものができるのかもしれない……という気がしてしまうのも事実なんですが。まぁ、反省点というわけではないんですが、そういった意味で「すっかり勝手のわかったハードで思い切り勝負してみたい」という気持ちと、まったく新しいハードで作ってみたい……という気持ちの両方があるんです。で、純粋に技術的な観点からいえば、ＰＳ２とはすごく楽しみの多いハードでした、いろんな意味で。ただ、新しいハードのときはいつも苦労するんですが、今回もまぁ、ご他聞に漏れず苦労した、と（笑）。

――コントローラもデュアルショック２に進化して、ボタンがアナログ入力対応になったわけですが……。

斎田　あれはもう、開発が始まってから「実はアナログ入力です」という発表を聞いて、思わず「聞いてないよ！」と（笑）。ただ、ＰＳ２の標準コントローラだというのと、アナログ入力ならステアリングやアクセルワークに関して微妙な表現が可能になるということで、じゃあ対応させようと。でも、ウチとしては「ネジコン、ジョグコンが一番です」というべきなのかな？（笑）操作性としては、個人的にはデジタルがしっくり来るんですけど……。そのあたりは人それぞれだと思うので、今回の「～V」ではキーコンフィグで設定してもらえれば「アクセル・ブレーキはデジタル、ステアリングはアナログ」なんてプレイスタイルも可能なようにしてあります。

現時点ではベスト、という自負があります

――全体的な印象としては、今回の「～V」を制作してみて、どのようにお感じになられたのでしょうか？

斎田　ゲームの開発とはそういうものだと思うんですが、常に「マックス」は存在しないと思うんです。これで最大限、となってしまったら、もう次を作るべき動機すらなくなってしまうわけですから。実際、ＰＳのときがそうであったように、最初の段階からハードのスペックをフルに活かしきったソフトというのもおかしいわけで……。

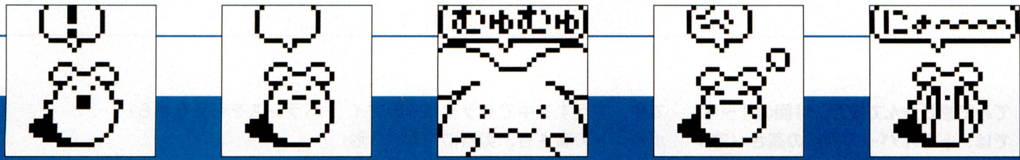
三小田　今、現状でできる限りのことはやった、とは間違いなくいえますが…。

斎田　今できる限りのことでいえば、間違いなくトップレベルの仕事、という自信はあります。ただ、「～V」を作っている過程でもいろいろ発見の連続でしたから、これからもどんどん技術的な発見が続くんだろうな……と思いますんで。本当に、１カ月もすればまた状況は変わるのかな？ というような状態なんです。しかし、やるからには中途半端なモノは作ったつもりはありませんので、もう、みなさんプレイして内容を確認してください……と。目指したのは“感情のシミュレータ”ですから、リッジレーサーを感じてください……というところですね。

三小田　はまった時の気持ちよさとか、独走状態でぶっとばしている時の感情とか……とにかくドキドキしたりとかわくわくしたりとか、そうしたシンプルな感情をダイレクトに味わえるゲームに仕上がってますので、日頃「何か、そうした刺激が欲しい」と感じることのある方は、ぜひどうぞ、と（笑）。

■

インタビューしてわかったのは、実際に「～V」をプレイして筆者が抱いた印象どおり、作り手の側にもシリーズ５作目にしての“原点回帰”という思いが強かった、ということ。走行データのシミュレータではなく、「リッジ～」はあくまでクルマで走行しているときに生じるさまざまな“感情”のシミュレータでありたい……との話の向こうからは、ＰＳ２に搭載されたエモーションエンジンの高らかな排気音まで聞こえたような気がした。



次期「ワーネバ」は一から作り直すつもりで現在作業を進めています

――すでに発表されている「ワールド・ネバーランド３（仮）」は、一体どんなゲームになるのでしょうか？

宮崎　そうですね。次期「ワーネバ」はまずゼロからの発想で作り直したいと考えています。それがたぶん今、参入を発表しているPS２用「ワールド・ネバーランド３（仮）」制作の第一歩となるんでしょうが、今日のところは、それを含めてこれからの「ワーネバ」の方向性ということでお話しさせてください。いろいろアイデアは、今自分でも考えていますし、スタッフからも出ている状態です。１つあげるとしたら、オール３Ｄ化というアイデアが……。

――あのワーネバが３Ｄ化？　グラフィックがきれいになるということ？

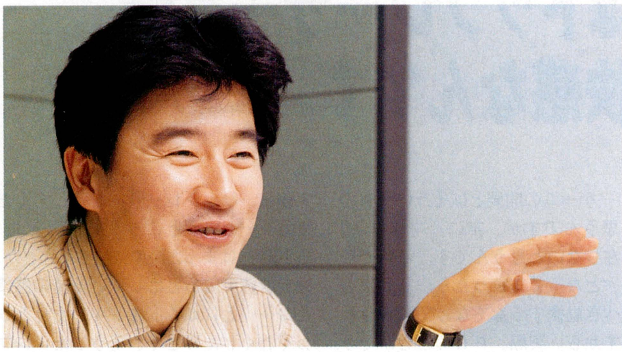
宮崎　単にきれいなグラフィックにしたいというわけじゃないんですよ。たとえば、「ワーネバ」の１作目では顔グラフィックを500〜600枚用意していたのですが、「ワーネバ２」では5000枚以上に増やしたんです。「ワーネバ２」では、親に似た子どもが産まれるようになっていましたが、その理由は顔グラフィックが多かったからなんです。つまり制作側の立場では、親に似た子どもの顔を用意していたということになります。両親の顔から判断し、それを適宜表示させていたのです。ですが、将来の「ワーネバ」ではゆくゆくはこういった制作者サイドで用意することを少なくしたいな、と。どういうことかといいますと、ゲーム中で生成する方向にもっていけないかと考えてるんです。ですから、これからの「ワーネバ」を象徴するキーワードの１つとして考えられるのは、“用意されたものから生成へ”となりますね。“システムがゲームの世界全体を管理しない”というか、システムがすべてをトータルに管理するのではなく“個々が全体を作り上げるようなシステム”という……。そういった点から見ると、初代「ワーネバ」よりも「ワーネバ２」のほうが、システムが管理しているんじゃなくて、個々のキャラクターの独立性というのを引き出しているんですよ。まぁ、逆にいえば、制作者も予測がつかないという部分があったりするんですけどね（笑）。

――ですが、だからこそ制作していて楽しい部分というのもあるような気がしますが、どうでしょうか？

宮崎　こんな風に前々からやってみたいと思っていたアイデアが、ＰＳ２の登場で実現の可能性が広がったのは、とてもうれしく思っているんです。とにかく次の「ワーネバ」は、いろんな意味で、もう一度最初から、原点に戻って徹底的に根本から作り直していこうということなんです。

――てっきり「ワーネバ３（仮）」だと思った「ワーネバ・アイランド」とi-mode版の「ワーネバ」（４月１日よりサービス開始）がこの春、相次いで発表されますが、これらの意味合いについてお答えください。

宮崎　「ワーネバ・アイランド」とi-mode版「ワーネバ」は、これからの「ワーネバ」を作っていく上でとても重要なポジショニングにあります。「〜アイランド」は、今までのシリーズとは違って、育成の要素が入っています。そして、その対象となる動物たちも人間同様に“生きている”存在にしているんです。グラフィック的には、まだ僕らゲーム側で用意したものしか入れられませんが、動物を４種類にしたことやキャラの人間をかなり限定したことで、一人一人や、一匹一匹の持つ個性が表現されています。もちろん今までの「ワーネバ」と同様、ダラダラと過ごせば過ごせるし、動物や他の住民たちと積極的に触れあうこともできます。一方、i-mode版「ワーネバ」は、自分でメイキングしたキャラ（マイキャラ）を



あなたは、もうの1人の人生に夢中



３月30日には、もう１つのワーネバ「ワーネバ・アイランド」が発売される。また、４月１日〜はi-modeでもワーネバが！



Yoshihiko Miyazaki

CREATOR INTERVIEW NO.4

宮崎 慈彦

「ワールド・ネバーランド３（仮）」プロデューサー

（株）リバーヒルソフト 商品戦略室

PS版「ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～」「ワールド・ネバーランド２～プルト共和国物語～」のほか、DC版やPC版といったすべての作品のプロデュースを手がける。そのせいか、日常でもワーネバ的な生活を送っているとかいないとか。

プレイしていると、食事をするのも忘れて夢中になってしまう。それが「ワーネバ」。一方制作陣のほうは、現在最新作の開発に夢中。

i-modeのサーバーに登録すれば、そのマイキャラはi-modeのサーバーの中でに暮らしはじめるのです。マイキャラは大まかな行動指針に沿って、仕事、訓練、会話などを行います。もちろんi-modeで接続すれば、マイキャラの行動を確認することができます。このi-mode版「ワーネバ」の大きな魅力の１つは、サーバーの中で暮らしている他のキャラは、日本のどこかで誰かが接続して登録した誰かさんのキャラかもしれない、ということなんです。

――つまり、友だちになったキャラは、日本のどこかの人とつながっているということですか？

宮崎　そうなんですよ。もしも、隣に座ってi-modeを操作している人が「ワーネバ」をやっていたとします。その人が、実は自分の作ったキャラのお友だちキャラを登録していた人だったり……なんていうことも、十分ありえますね。分身どうしが交流している不思議な感覚、自分のことのようでそうでないような（笑）。ね、不思議でしょう？　こういう新しい体験を提案することが、ネットワークというもう１つの大きなキーワードを実現しようとしている、今回のi-mode版「ワーネバ」の意義だと思っています。とはいえ、これで完全に成し遂げたとは思っていません。スタッフ一同、あくまでも実現させるための第一歩、という捉え方をしていますから。

――前々からネットワークに、というユーザーからの希望も多かったからですね、「ワーネバ」シリーズは。

宮崎　ＰＳ２の構想にネットワークというものも含まれていると思うんです。もしＰＳ２でネットワークゲームという範疇ができたのなら、「ワーネバ」はその中でも異彩を放つゲームになるようにはしたいですね。

――それに関しては、一ユーザーとしても期待したいところでもあります。確か、「ワーネバ２」の企画を立てられるときに「ワーネバ」のユーザーさんの意見を相当、採用されたと思うのですが、「ワーネバ３（仮）」に関してはどうでしょう？　どこかで受け付けてくれるんでしょうか？

宮崎　はい、今もプルト共和国公式サイト（http://pluto.riverhillsoft.co.jp/）の国民掲示板というＢＢＳでは、「ワーネバ３（仮）」に対する熱心な意見をたくさん書き込んでいただいています。本当、ユーザーの皆さんには高い関心を持っていただいてありがたいという気持ちでいっぱいです。

――３Ｄの「ワーネバ」、ネットワークの「ワーネバ」、「ワーネバ３（仮）」はどちらなんでしょうか？

宮崎　そのバランスが難しいところです。ＰＳ２というマシンの可能性にも大きく依存しますからね。いよいよＰＳ２が商品として発売されますので、徐々に、その辺りを見極めて、企画の最終段階へと持っていかなきゃいけないなぁ、と思っています。もちろん、「アイランド」やi-mode「ワーネバ」でトライしてみたことの検証も必要ですし。「ワーネバ３（仮）」でやるかやらないかは別にして、大きな目標になると思います。この作品については、ネバラーの皆さんにはきちんとお伝えしたい、と思いますので、もう少しお時間をください。

――これは究極のワーネバですか？

宮崎　というか、とりあえず「ワーネバ３（仮）」がその後のシリーズのプロトタイプになると思います。





「パワプロ」の基本を叩き込んでいる段階です

CREATOR INTERVIEW NO.5

赤田 勲

「実況パワフルプロ野球7」プロデューサー

(株)コナミ　コンピュータ　エンタテインメント大阪　コンシューマソフトウェア事業部　副部長　DIAMOND HEAD　プロデューサー

KECOの開発チーム"DIAMOND HEAD"の総合プロデューサー。「実況パワフルプロ野球」（以下、「パワプロ」）シリーズの第1弾（スーパーファミコン版「パワプロ'94」）から制作現場に携わり、現在は30人以上のチームスタッフの各ライン作品を監修する。



「パワプロ」は3作単位でそのハードの集大成に……

――「パワプロ」シリーズの“本線(2作目以降、タイトルに年度表記ではなく、通し番号がつけられているもの。現時点での最新作は、1999年3月に発売されたNINTENDO64版の「6」)”は、ずっと任天堂のハードでリリースされると思っていましたが……。

赤田　今までもメーカーに固執していた訳じゃないんですけどね。その時その時で一番性能がいいハードで開発してきただけです。

――では、「7」がPS2で開発されるということは、ハード性能が従来のものと比較して、格段に進化したと判断されたからでしょうか。

赤田　ポリゴンの表示能力からして、全然違いますからね。

――そういった要素は「パワプロ」の従来のグラフィックを踏襲する上でも影響があるのでしょうか。

赤田　今回初めてCGをフルポリゴン化したんですよ。今までの選手のグラフィックは、ポリゴンっぽく見えますけど、要は2Dの絵をアニメーションさせていただけなんで。今回は、投球画面だろうが、カメラをぐるぐる回しても平気ですね。従来は投球画面時の視点が（キャッチャー後方に）固定されていたので、バッターの正面側は存在しませんでしたからね（笑）。

――3DモデリングCGをイメージした選手グラフィックは、「パワプロ」シリーズの伝統ですよね。そういう意味では今回のPS2版は、当初の念願が叶ったという感じでしょうか。

赤田　そうですね。ゆくゆくはしたいなと思ってたんですけど、従来のハードではなかなかできなかったので。ただ、グラフィック面に限らず、まだまだ突き詰められる部分はあると思うんですよ。基本的に「パワプロ」は、3作単位でそのハードの集大成まで持っていくっていうスタンスできてますからね。（“本線”のNINTENDO64版と）同時進行していたPS版も、このあいだの3作目「'99年開幕版」で、機能をほぼ使いきったかな。とりあえずPS2も、そういう方向で開発を続けていくつもりです。

単純に映像を見たいのであれば「テレビ見て」って（笑）

――プラットフォームを変えた時の1作目っていうのは、やっぱり……。

赤田　しんどいですよね（笑）。まあ今回は、PS2の「パワプロ」の基本をたたき込んでいるという段階です。

――「パワプロ」の基本、というと、これまでスーパーファミコン→NINTENDO64と受け継がれてきた諸システムが劇的に変化する可能性もあるということでしょうか？

赤田　というよりは、思考面全般ですね。COM投手の投球の組み立てや、野手のフォーメーションによる守り方の違いとかいった要素。

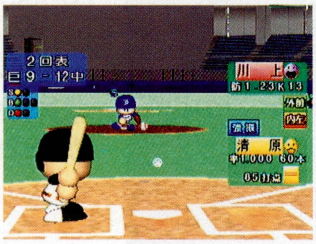
――そのあたりは、プログラム容量と、かける手間の問題ですか。

赤田　そうですね。あとは時間との勝負。COMの思考は手間をかければかけただけ賢くなりますからね。基本姿勢自体は、ここ7年ずっと変えていないし、これからも変えるつもりはありません。僕らはゲームを作っているんであって、映像を作っているわけじゃないですからね。まあハードが進化したら、ある程度見せる必要性はあるんですけど、単純に映像を見たいのであれば「テレビ見て」っていう（笑）。

――「パワプロ」の特徴のひとつでもある、実況というか音声面での進化はあるのでしょうか？

赤田　実況はパワプロを盛り上げる大事な要素ですが、それによってゲームの本質が狂ったら元も子もないですからね。よく「解説者の音声を入れてくだい」という意見があって、以前試してみたにはみたんですけど、レスポンスがすごく悪くなっちゃうんですよ。「パワプロ」は“1試合20分”っていうのに固執してまして、長引いても30分くらいで決着がつかないと、繰り返してプレイする気がおきないですから。たとえばデモなんかでも、1回見ればもう、いいですよね。プレイヤーとしては、それより早く本編を楽しみたいはずなんですよ。皆さん、人に見せるためにプレイしているわけじゃないので。

野球ゲームのスタンダードとなった「パワプロ」シリーズは、PS2という新たなプラットホームで、どのような方向性を目指すのか？



1994年の第1弾登場以来、投打の駆け引きの面白さと選手育成モード（「3」以降）が、多くの野球ファンに支持されてきた「パワプロ」。シリーズ作品は多機種にまたがってリリースされているが、“本線”（本文参照）は現在PS2に移行し、最新作「7」の開発が現段階で発表されている。フェスティバルで配布される体験版では「ホームラン競争」モードが収録されている。

――音声面の強化は、PS2では保留という感じですか？

赤田　それがちゃんとうまいこと入れられるようなら入れますけど、それによってプレイ時間が長くなるなどの弊害が出るようなら、思い切ってカットします。でも、実況コメントのバリエーションはちゃんと毎回増やしてきていますけどね。

「パワプロ」専用コントローラ作りゃどうや？　とかね

――あと、PS2の1作目で突き詰める点があるとしたら、たとえばコントローラ特性に合わせた操作系の確立があると思うんですけど。各ボタンのアナログ入力を生かした変更などは予定しているのでしょうか。

赤田　それに関しては、まだ実用化するにはいろいろと問題がありますね。バットスイングのスピードをボタンの押し具合で微妙に調整するとかいっても、一定の強さでの押し方なんか、人間ではまず不可能じゃないですか。

――それではちょっとゲームに採り入れられない、と。

赤田　はい。それより期待してたのは、アナログスティックの性能の飛躍的な向上だったんですけどね。PSのデュアルショックは性能悪かったから（笑）。

――結構“遊び”が大きいんですよね。

赤田　パワプロのミートカーソルは、プレイヤーが、何も入力していない状態だと静止していないといけないんですけど、何もしなくても勝手に動いちゃうんです。PS2のアナログスティックは、デュアルショックにくらべたら若干良くはなっているんですけど、まだまだ調整の余地がありますね。

――それも今後の課題ですか。

赤田　極端な話、「パワプロ」専用コントローラ作りゃどうや？　とかね。内輪でいってるだけですけど（笑）。今のままで問題なければ無理に変える必要はないですけどね。NINTENDO64版でアナログスティック対応にさせた時は「どうかな？」っていいながらやってたんですけど、結局あれが主流になりましたね。でも開発チームの中には、いまだに方向キーでやってるヤツもいますからね。目標はあくまでも、ゲームを楽しく遊んでもらうという、漠然としたものしかないですね。

「もっと上を狙え」って、周りから固められているようなものですね

――今やコナミは、ジュニア・オールスター戦の冠スポンサーになったりと、実際のプロ野球機構とも密接な関係を築いているわけですが……。

赤田　それは、僕らが（会社を）動かしたと思っています（笑）。「パワプロ」が売れたからこそ、プロ球団や選手の実名の公式ライセンスの話が持ち上がったわけですからね。

――その辺はやはり自負として。

赤田　まあ、自負というか……周りがそういうふうに盛り上がって、反対に後押ししてもらってる部分も多いので。だからもう、それもプレッシャーですよね（笑）。「もっと上を狙え」って、周りから固められているようなものですから。もちろん、そういう期待を裏切らないものは、これからもやっていくつもりです。



CREATOR INTERVIEW NO.6

齊藤 陽介

「ラブストーリー」プロデューサー

(株)エニックス　商品企画本部ソフトウェア企画部企画課　主任

「アストロノーカ」「ユーラシアエクスプレス」(各PS)などの制作を経て、「ラブストーリー」のプロデューサーに。社内的アピールから対外的な交渉など現場の環境作りをマルチに引き受け奔走する。渡部辰城氏(写真・後)はそれをサポート。

エニックスPS2第1弾が実写の恋愛ゲーム？意外に思うファン心理を横目に、エニックスがPS2に開拓しようとする新コンテンツとは？

PS2と「ラブストーリー」が拓く新しいジャンルの確立

――フルポリゴンのゲームが注目される中で、なぜエニックスは実写を？

齊藤　本当は大作RPGとかがバシッと出てくれば皆さん喜ぶんでしょうけどね(笑)。「実写」っていうのはキャストなどの条件で、ある程度制作期間が読めるところがあるんです。CGはクリエイターがこだわれば、ドット1つ、キャラクター1つとってもいくらでも描き直しができますけど、実写はそれができないですし、逆にそれが一番の強みなのかも。実際の制作期間はほぼ1年。他のPS2ソフトも一緒に立ち上がって、これだけが早くできたから、「結果として」エニックスの第1弾になったというのが正直なところなのかもしれません。

――ムービー映像の画質って、企画決定段階でもうわかっていたんですか？

齊藤　いや、見切りです。だから、この「ラブストーリー」に関しては、現状でできる最高画質を目指そうとはしています。だって、PSでさえ最高の画質が出たのは最近じゃないですか。ということはこれからですよ、実写ゲームがどんどん進化していくのは。ムービーを多重に再生してCGと重ねる、なんていうことはこれからの挑戦課題だと思ってます。今、できる限りのことをして得た結果が今度の「ラブストーリー」なんです。まずはPS2だから「ここまでできるようになったよ」というのを、ユーザーにわかってもらうことが、一番大切だと思います。

――これまでのノウハウの集大成ということになりますね。

齊藤　そうですね。これまでも実際に実写のゲームは作られてきたんですけど、まだまだ「プロトタイプ」だったんではないかなと思います。これからようやくDVDの映像クオリティ、DVDっていうメディアのボリュームが発揮されるような実写ゲームを作る舞台が整って、じゃ、いよいよです、みんなでがんばりましょうって！　というのが正直なところです。

あと、どうしても言っておきたいのが、いわゆる実写ゲームってカテゴライズされたものは、なんかどうしても、ジャンケンして女の子が水着になって(笑)みたいのが主流というか、いわゆる「キワモノ」をイメージするじゃないですか。その考えはもうそろそろやめてほしいなっていうのがありますね。それが多分このDVDとPS2で、アクションゲームやRPG、アドベンチャーといった他のジャンルと堂々と戦える、1つの「ジャンル」になったかなとは思っています。

映画では味わえないエンターテインメント性を

――「実写へのこだわり」っていうのは、あるのでしょうか？

齊藤　今でこそテレビなどで当たり前のようにCGが動いてますが、基本的にはやっぱり人が演技をして、泣いたり笑ったりすることに視聴者が心を動かされるんじゃないかと思うんです。それだったらゲームだって、別にCGとか二次元で書かれた女の子や男の子よりは、実写を好んでやってくれたり見てくれたりして



突然の事故で死んでしまった主人公。だが目の前に現れた天使は、生き返るためのチャンスがあるという……。「ラブストーリー」は霊体となったプレイヤーが、アイドルの卵・リナと出会い、彼女のハートを愛で満たすために物語を進めていく。霊としての能力が上がることで、憑依してミニゲームにトライしたり、時には女の子にタッチして反応を楽しんだり、さまざまなコミュニケーションの方法が広がっていく。そして「心の矢」を随時飛ばすことによって、リナの心の深い部分にまで近づいていこうとするシステムがこれまでの実写ゲームにない、斬新な試みとして話題に。

方法論としては実写だってとうぜんあるでしょう

る人がいるだろうなとは感じています。だから、あまり「実写でやらなければならないんだ」というこだわりではなくて、方法論としては実写だって当然あるでしょうということです。特にこれからは「DVDが見られるから」とか「なにかスゴイらしい」ということでPS2を買うという人がいると思っています。そういうゲームにあまり触れていない人達にとって、この「ラブストーリー」は、比較的入りやすいだろうなってのはありますね。

これからPS2で映画の『タイタニック』なんかがかかるわけですよね。実写にしたとき、競合のひとつとして「映画」は間違いなくあるだろうと思います。でも、やっぱりコントローラを持って自由に介入できる。明らかに私は映画よりもゲームのほうがいわゆるエンターテイメント性というか、「プレイヤーがプレイして楽しいもの」として優れていると思うんです。映像に関して言えば、面白い絵を見せるという点では、ゲームのシステムにこだわらずに、たとえば長い歴史の中で作られてきた映画的な手法なんかを、使わなきゃならないだろうなっていうのはあります。あとは、女の子たちに出てもらうという点では、いかにかわいく見えてるかっていうことでしょうね。それは多分監督さんが一番考えることだと思うんですけど、ゲームになった時に本当にかわいく撮れてるのか？　一番いい表情で写ってるのか？　っていうところが気にはなりますよね。

――もしユーザーの中から、映像最高、ドラマ最高、ゲーム部分じゃまっていう反応があった場合どうしますか？

齊藤　その時は真摯に反省するしかないですね。システムに弱点がないとは思わないので、具体的に突っ込まれるほど、それは次の課題にしていきます。

いつでも彼女の心に寄り添える「ラブストーリー」を

――「シネマアクティブ」というゲームの方向性が決まったのは？

齊藤　そうですね、「ユーラシアエクスプレス」とGEの「ALIVE」のいいところを取ったという感じで。ゲームだからできる「目と目を合わせて会話する」っていう「ユーラシア」からのコンセプトを守りつつ、「ALIVE」で見せた非常に映画的な画面の作りを取り入れていこうと。そこで単調になりがちなプレイヤーの視点を自由に変えられるものとして、自分がいわゆる「幽霊」だったら、という設定になったんです。ドラマ部分をただ見ていくだけじゃなくて、幽霊だからいつでも彼女のそばにいられて、いつでも心の中をのぞけるようにしよう、ということで「心の矢」のアイディアが出てきたんです。これによって相手を理解しようとするコミュニケーションが成立するし、プレイヤーが能動的にゲームができるっていう方向性が固まったんです。実写ゲームにありがちな、ストーリー中のある時点になったら「何を選択しますか？」といった「待ち」が発生するのをなくして、この「ラブストーリー」ではプレイヤーがいかにアクティブに物語に介入していけるかという部分を、一番最初の課題としてもっとも時間をかけて考えましたね。

――常に能動的に参加できる、それがこのゲームの最大の売りだと。ではシナリオのテーマを「恋愛」にしたのは？

齊藤　恋愛やろうかってことは意外と早く決まっていました。ずっと物語性の強いラブストーリーっていうのをやってみたいなと思っていまして、そこがたまたまGEと合致した。まあ、ラブストーリーだったら色んなシチュエーションや、話の展開があると思いました。「ユーラシアエクスプレス」のように、ある決まった空間の中を自由に歩き回る内容とはまた違った、いろいろな場所を体感する楽しさがあると思います。

――同じマシンでDVDソフトがかかるわけですが、性的表現や暴力シーンを避けるCESAの倫理規定とのズレについて疑問はありますか？

齊藤　個人的な見解としては、恋愛を描くうえで性的なシーンは入れなきゃいけないこともあるとは思います。必然性があれば……、本当に表現として必要ならばやればいいと思います。ただし、小さな子ども達が目にする可能性もあるわけだから、その点は十分配慮してやろうとは思っています。

とにかくＰＳ２、DVDでここまでできるようになった、というのをこの「ラブストーリー」で表現したうえで、この後も何タイトルかやるつもりです。とりあえず、30万本ぐらいをコンスタントに入れるマーケットの確立を目指していきたいですね。

ニューメディアとして認知されるマーケットを築けたら

齊藤　今はゲームっていう全体のカテゴリーの中でユーザー１人ひとりが好んで遊ぶゲームジャンルが細分化してると思うんです。ダンスゲームは好きだけど、RPGはやらないといった具合に。実写ゲームというものをユーザーが本当に望むならば、あと2、3作やってみて、そのマーケットが確立すれば、ゲーム業界だけじゃなくて、映像のスタッフであるとか、ゲームとはまったく違う業種の人たちが活躍する場みたいなのもできあがると思うんです。あとはタレントさんがやっぱりテレビやコマーシャルに出たいとか思うように、ゲームに出てメジャーになれる様な、そのひとつのメディアとして確立すればいいなあというのがありますね。関係者には怒られるかもしれないですけど、ラジオメディアには勝ちたいとはよく言ってるんです。だって女の子の声聞くよりはおそらく顔も見えたほうがいいと思うし。

――メディアとして確立すればキャスティングなんかも……。

齊藤　そうですね、正直言って、ユーラシアの時は、総監督の高島さんが非常に苦労したと思います。私が好き勝手に言ってましたから……。でも、そこで実績ができて、今はそういう話もしやすくなりました。だから、これからは若いタレントさんじゃなくても、いいのかなと思うんですよ。たとえば、三國連太郎さんと西田敏行さんに出演していただいて、ゲームを作ってみるのも面白いし（笑）。今はDVD-ROMですけど、データ配信が可能になれば、膨大な量のデータをサーバの中に置けますからね。それがドラマのように毎週更新されたり。ただ、それはやっぱりマーケットを確立したあとの話だと思うんです。1年後なり、2年後なりで、そういう話ができるようにになると思っています。

――実写ゲームとしては今後はどんな展開をしていく予定ですか？

斎藤　個人的にはいろいろやってみたいことがありますが、市場の確立も考えれば、ユーザーから要望のあるジャンルを優先的にやっていこうと考えるかもしれません。それはホラーでもファンタジーでもSFでも、アニメでも別にいいんじゃないかなって思いますけどね。もちろん、私自身、これからなにか何作か継続することで、ある程度のマーケットなりメディアになるという見込みが、一応あるつもりでやってます。「ラブストーリー」はその第一歩の作品として、皆さんにプレイしていただきたいと思います。

22人を同時に表示しなければならない
サッカーゲームはいかにハードスペックが向上しようとも
リアルな表現の追求には苦労がつきまとう。
実績を持つ精鋭チームがPS2に求めたものは？

CREATOR INTERVIEW NO.8

奥田 康雄

「実況ワールドサッカー2000」プロデューサー

(株)コナミ コンピュータ エンタテイメント大阪 コンシューマソフトウエア事業部 副部長 MAJOR Aプロデューサー

「MAJOR A」は、KCE大阪におけるサッカー専門の制作チーム。スーパーファミコン以来、着実にシリーズを定着させてきた。チームのサイトは http://www.kceo.co.jp/rz012/top.html

表現のリアルさは確かにウリだ でもそれはゲームとしてのリアルさ

――制作発表以来、奥田さんをはじめとするスタッフの方々は取材に応じた際、"リアルな表現"を強調されていますよね。やはり、そこがPS2初投入作の一番のウリなんでしょうか。

奥田　まず、PSやNINTENDO64では1／30フレーム（1／30秒に1回描画を描き変えられること）でしたが、PS2は1／60になった。倍のモーションを入れられることで、つなぎが滑らかになった。これまでもモーションキャプチャーの段階ではリアルなモーションをたくさん撮っていたんだけれど、見かけばかり考えてそれをどんどん使ってしまうと、キー入力に対しレスポンスが悪くなってしまう。そのへんのバランスについていつも悩んで、結構削っていたわけです。

――つまり、操作性に影響させることなく、リアルさが追求できたと。

奥田　「動きのリアルさ」と「ゲームの面白さ」が両立していなければいけない。「実際はこんな動きじゃない」とユーザーにいわれてしまうようでは困るし、かといって本当の動きばかり追求しても、ゲームとして成り立たなければしょうがない。できるからといって何でもかんでも再現してしまうことは"怖い"ことなんです。例えば「リアルな天候」というのも1つのポイントですが、「風」は入れてないんですよ。そこまで変化させるとプレイしていて気持ち悪いんですね。どんどんリアルにしていきたいとは思ってますけど、あくまでもゲームとして面白いことが重要ですから。

――そのバランスの見極めが、評価のわかれ目になると思うのですが、基準をどこに置いているのでしょうか。

奥田　やっぱり、まずはずっとサッカーゲームを作り続けてきた自分達がやってみて面白いかどうかですね。それから、これまでのシリーズの常連さんからサンプルを取ったりする。一方で複雑すぎるわと思われたらダメなので、初めての人にもやってもらいます。パワプロのチームにもやってもらって、「どんな感じ？」なんて聞いたり。「ここまでしないよ」っていわれたら、すこし抑えてみたり。そういう意見を調整に加えていくわけです。

――ちなみに、「実況」部分は、性能の向上で変化したのでしょうか。

奥田　容量が増えたので、例えば単にその場の状況をいうだけじゃなくて、前半の試合の状況を踏まえたコメントをできるだけ入れてみようと思ってるんです。「前半のアレが響いているんでしょうか？」とかって。さらに今回は実況と解説を同時収録してるんです。そうすると掛け合いがすごく自然になるでしょう。

蹴られたら痛がる ファウルされたら怒る

――リアルさの追求に話を戻しますが、アップになった時、歯と舌が見えたんですけど、あそこまでこだわるわけですか。髪のなびき方も違う……!?

奥田　おお、良く見てますね。目とか鼻とか頭の形にパーツを入れていって各個人の個性がもっと出るようにしているんですよ。逆転したとき「どうだ！」っていうアピールしますよね。吠えたりして。そういうものを再現するつもりです。滑らでなかったとはいえ、PSの段階でポリゴンによる3Dのリアリティはできていた。でも、表情までは出せなかったんですよ。つまり、動作としては喜んでいても顔は無表情だったり、アップにしてみたら目が点になってるとか（笑）。

――うん、あれは確かにシラける。

奥田　今回は動きと表情が一致して、しゃべったり吠えたりする。口元や目がその通りの顔になっているんです。猛ダッシュをしたときには髪がなびくとか。そういう選手の感情や個性を、モニターを見てゲームをやってる人に伝えていきたいってことでしょうか。"テレビの実況中継を見ながら、そこに映る選手を、ゲームを操る感覚"が得られることを目指したわけです。

――シリーズでは「ケガ」っていう概念が取り入れられていますよね。スライディングされたときは……。

奥田　もちろん痛がるし、ファウルされたら怒りますよ。

――それを100カ国以上のチーム分。

選手が吠える、その



Yasuo Okuda



コナミの現ラインアップの中で、最もグラフィックについてアピールしている作品。サッカーを愛する作り手の、自然なこだわりが画面に見られる。

すごい数の個性付けが必要ですよね。

奥田　それはもちろん。日本をはじめとして有名な国の選手は雑誌やビデオとかを見て研究してるんですけど、アフリカや中東などのチームになるとインターネットを駆使しても資料が集めずづらくて(笑)。でも、できる範囲では徹底的に追ったつもりです。100カ国以上っていうのは「オリンピックモード」で地区予選からずっと再現できるようにしてみたいと考えてたんです。

——日本代表とオリンピック日本代表は実名ですよね。きっと表情づくりも念入りだと思うのですが、柳沢選手とかって、今微妙な位置ですよね……。

奥田　こちらで自由にできない問題ですから(笑)。まあ、スタメンでないとしても代表に選ばれれば登録選手に入れられますから、実名選手として使うことができますよね。

——じゃあ、作ってあるわけですか。

奥田　起用するかどうかはユーザーさんにお任せしますよ(笑)。

——これまでの作品には、試合後に選手の調子がバイオリズムみたいに変化する要素がありましたが、試合中の状態が起伏するといったことも考えているんですか。

奥田　確かに前回あたりからそういう内部処理は作ってきました。心理状態や調子を表す「ニコちゃんマーク」を取り入れたり。これが怒っていればちょっと身体能力が増えたりとか。それと、チームの「モチベーション」というのもあって、逆転されてしまうとちょっとがっくりしてしまったりとか、全体の動きをそれで調整させたりしてました。いずれは性格的なものを「裏パラメータ」として入れていきたいと思ってるんです。キレやすいとか怒りっぽいとか冷静であるとか。ただ、あまりやりすぎるとプレイヤーが混乱するし、「ゲーム」が面白くなくなっちゃってもしょうがないので、調整は十分にしなければいけませんけど。

目はいずれ慣れてくるのだから奥深さのある中身に内容にしなければ

——いずれは、表情に加えて感情のリアルさも、操作をするうえで判断材料とする、そんなゲームになっていくのでしょうか。

奥田　PS2の作品として「リアルな表現」を追求していることはもちろんですけど、それにはいずれ目が慣れてしまいますからね。そのためにも、ゲームとしてのリアルさと面白さについては、さらに考えて充実させていかなければならないでしょうね。

——最後に、シリーズが続いて「定番」になってくると、最初の頃からついてきたユーザーと初心者のギャップを埋める苦労があるのではないですか。

奥田　そこはもちろん気を使います。これまでずっと、初心者にも遊べて、慣れてきたらさらに「おお、こんなんもできるのか」といってもらえる奥深さを持ったゲームにしようと心がけてます。基本操作はシュートとパスで、次はワンツーのボタンやスルーパスのボタン、さらに戦術や作戦を使いこなしてもらう。上手くなったらどんどん次の目標を持ってもらえる、そんなサッカーゲームを常に目指しています。

動きと表情が一致していないと

CREATOR INTERVIEW NO.9

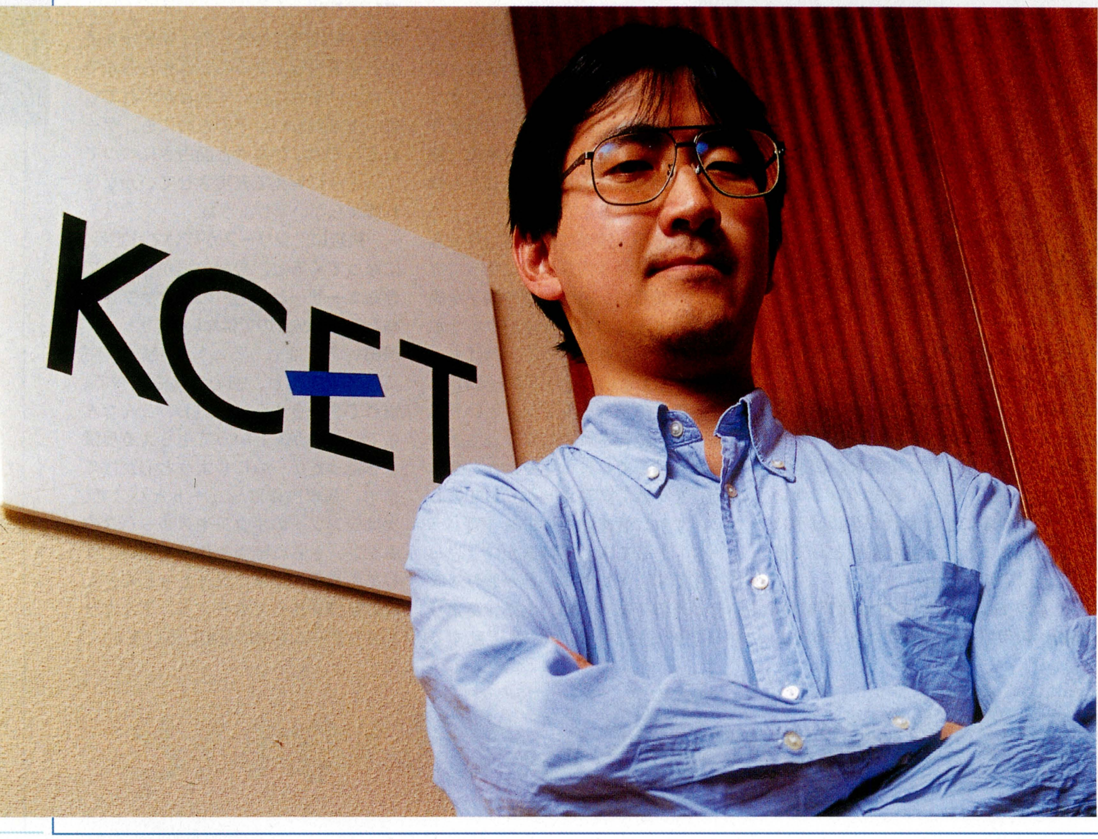
高木 章成

「グラディウスⅢ＆Ⅳ　復活の神話」ディレクター

(株)コナミ　コンピュータ　エンタテインメント東京　CS制作部・ディレクター

KCET入社後、PS版「ときめきメモリアル」のミニゲーム制作や「沙羅曼陀DELUXE PACK PLUS」「セクシーパロディウス」の移植などを手掛ける。本作「グラディウスⅢ＆Ⅳ」では、プログラマーとしての手腕を発揮するかたわら、制作総指揮を担当する。

PS2ソフトの初期ラインナップの中で異彩を放つ「グラディウスⅢ＆Ⅳ」の豪華カップリング制作に踏みきった理由と開発スタッフの狙いは？



地味かもしれないけど、コナミの看板シューティングを一発ガンと

――PS2の初期ラインナップに「グラディウス」シリーズの移植作があることに、正直驚きました。

高木　まずコナミグループとして、早い段階から多くのタイトルを供給していきたいというのが大きな理由ですね。そう考えると……お手軽といっちゃなんですけど、アーケードからの移植ものは短期間でできる。しかも「Ⅳ」は、まだ発売から1年程度で古くもない。「Ⅲ」の方は、今までコンシューマの完全移植はされていなかったので（編集部注・1990年に16ビットコンシューマ機、スーパーファミコン版が発売されている）、まあ、その機会を狙っていたというのもあるんですけど。

――KCETといえば、「ときめき」シリーズや、「幻想水滸伝」のようなRPGなども代表作品ですよね。

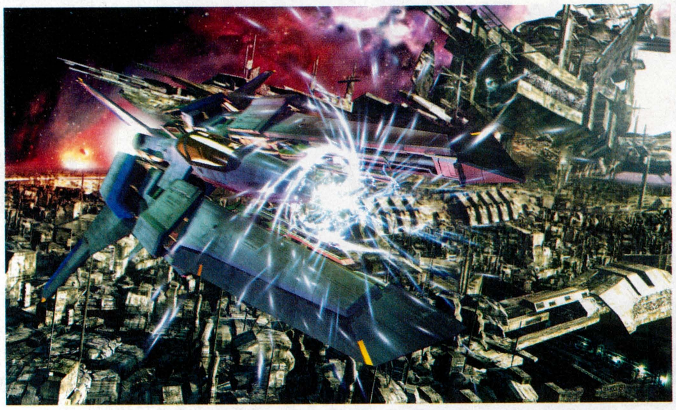
高木　そういうタイプの作品は、短期間で作り上げるのは難しいですからね。かといって、格闘ゲームやレースゲームの実績がウチはそれほどないですし（笑）。……正直な話、他のラインナップと比べるとちょっと地味かもしれないんですけども、まずコナミの看板シューティングを一発ガンと出すことで、PS2の開発環境に慣れるという側面もありますね。

――でも、グラフィックに高度な3D表現が期待されているマーケットに、伝統的ともいえる2D横スクロールシューティングを投入するのは、結構冒険というか、不安も大きかったのでは。

高木　多少はありました。前ハードのベースがあるとはいえ、PS2はまったく新しいハードなので、それにどれだけ購買層が存在するのかっていう面での不安もあります。でもこのシリーズには、結構根強いファンがいますから、その人たちの期待にはしっかりと応えたいなとは思っています。

――移植の際、一番に心がけたのは？

高木　やっぱり、アーケードの忠実な移植ってのはまず第一にありました。特に「Ⅲ」は昔からのファンがアーケードの完全移植を待ち望んでいると感じていましたから、少しの違いもないように。あとは、オリジナルをやりこまなかった普通の人も楽しめるよう


今もなお根強い人気を誇る2D横スクロールシューティング「グラディウス」シリーズの第3弾と、昨年アーケードに登場し、モデリングCGによるグラフィックが話題になったシリーズ最新作のカップリング移植作品。

うるさいユーザーだった自分が完全移植した

に、難易度調整などの細かい部分でいろいろと工夫してみたつもりです。

——ちなみに高木さん自身はシューティングが好きなんですか。

高木　そうですね、かなり（笑）。自分が最初に熱中したのは「沙羅曼陀」ですけど、「グラディウス」シリーズは、「Ⅳ」も含めて、いずれも一周クリアできるくらいまではやり込みました。

——「グラディウス」シリーズの面白さは、具体的にどんなところだと思っていますか？

高木　なかなか一般には受け入れにくいという感じもあるんですけど、フルパワーアップ状態でミスした後の、装備の丸裸状態から、少しずつパワーアップして復活する……という楽しみですね（笑）。ですから、自分の趣味も含めて、今回この移植作品に携われたのは嬉しいですね。

PS2の性能は「Ⅳ」の基板よりも断然上ですね

——では、PS2というハードに関わってみての率直な感想はどうですか？

高木　苦労はあったけど、比較的スムーズだったと思います。「Ⅲ」はもともとアセンブラ（編集部注・ハード固有のプログラム言語）で書かれていますから、それをPS2に動くようにしていくのが大変でしたけれど。エミュレーション（編集部注・プログラム上で、異なるハードそのものの機能を再現すること）という方法もあったのですが、そうするとPS2の追加要素が入れにくくなってしまうので、あえて手間のかかる手段を選んだわけです。

——アーケード版の「Ⅲ」は、処理落ちが攻略の重要な要素になっていた側面もありますが、そのあたりは。

高木　PS2で普通に起動させたら処理落ちがまったくなくなってしまうので、できるだけアーケード版に似たような処理落ちになるよう、いろいろ試行錯誤しながら調整しました。

——「Ⅳ」に関しては？

高木　プログラムをそのまま持ってきて、オリジナルのハード特性に依存する部分に多少の修正を加えてます。

——オリジナルのアーケード基板とPS2の性能を端的に比較した場合、優劣関係はどのようになるのでしょうか。

高木　PS2の方がハード的には上ですね。アーケード版だとたまに処理落ちする場面があるんですけど、PS2ではそういうのがなくて、全体的にスムーズな動きになっています。

——ということは“完全移植”というよりは“完全版”ですね。

高木　そうですね。

——アーケード作品の移植だけに絞った場合、従来のコンシューマハードとPS2では、開発環境はやはり大きく変化したのでしょうか。

高木　PSは、発色できる色数や搭載メモリの容量といったハード上の制限が大きかったので、完全にアーケードを再現させるにはかなり手間がかかったんですけど、PS2では余計なところに労力を使わなくてもすむようになって、その手間がだいぶ軽減されたっていう印象はあります。そのぶん追加要素を魅力的にしなければならないという点では、決してラクができるわけではないんですけどね。

——今回はインターネット上でスコアランキングが集計される“ハイスコアトライ”というオリジナルモードが収録されていますよね。

高木　PS2を真っ先に買ってくれるようなユーザーさんはインターネットに接続してる方が多そうですから、その辺で盛り上がってくれたらいいかなと思ってます。ユーザーさんがどう反応してくれるかがちょっと楽しみですね。

古い作品の中にも、忘れ去られつつあるけど捨て難い面白さが

——高木さんがいちゲームファンだった頃の10年前と比較すると、アーケードからのコンシューマ移植作品の持つ意味もだいぶ変化していますよね。

高木　昔の移植作品は、オリジナルの要素を持った何か別の作品っていう感じだったんですけど、今はもう、アーケード基板を持っていなくても、このソフトがあれば大丈夫じゃないかっていうくらいになっていますからね。

——ゲームの最先端を追求するだけがPS2の可能性だけじゃない……と。

高木　古い作品の中にも、忘れ去られつつあるけど捨て難い面白さがやはりあると思うので。特にアーケード作品には、一般ユーザーにまったく知られていない名作が結構埋もれてたりするんですよ。そういった作品が、PS2のようなハードで完全再現されていく流れがあってもいいと思います。

——いずれは高木さんの趣味に合わせた移植ラインナップもやりたいと。

高木　その辺はなかなか、会社の戦略というのもありますから、難しいところなんですけど、やりたいですね（笑）。

——PS2にシューティングという展望は開けたでしょうか。

高木　悲しいことにシューティングゲームは、現在アーケードでは下火というか、一部のマニアしかやっていない感じがあるので、もう少しユーザー層を広げていける方法を見つけたいですね。PS2によって可能性がグンと広がった、ポリゴンによる3D表現を含めて、革新的なアイデアを出していければと思います。

——目標は“シューティング・ブーム の再燃”ですか？

高木　そうですね、そうあってくれると、自分としては嬉しいですね。

PS2で手に入れる

快適ネットワーク生活!

世はインターネット花盛り。その流れを受けてPS2でも来春にはネット環境が整う予定だ。TV画面で楽しむネットは、今よりもっと身近に、そして広がりを見せてくれるに違いない。“そのとき”のためにも現在のインターネット事情を少しだけ垣間見ておくことにしよう。

一億総インターネット時代はHPから始まった

あんなことも こんなことも 2001年は PS2と ネットでOK!

10年ひと昔、という諺があるが、インターネットを取り巻く状況はまさにその諺のとおり飛躍的な進歩を遂げている。特にこの5年の技術進歩には目を見張る。パソコンはもとより、今や携帯電話までもが情報ツールへと進化したのだから、革新的といっても過言ではない。その技術進歩に伴ってホームページの数も加速度的に増殖中。パーソナルなHPを含めれば20万は下らないだろう。もちろんそれに比例してネット人口も増加の一途をたどっている。まさに一億総インターネット時代に突入したといえよう。ではなぜこうもネットがもてはやされるのか？　それはひとえにHPの充実ぶりにある。ゲームの攻略法や最新のヒット曲、果てはおいしいラーメン屋まで、およそ想像しうる情報のほとんどが網羅され、買い物さえもHP上でできてしまう。場所も時間も選ばない情報ツール、それがインターネットなのだ！　1年後、ネット環境が整ったPS2でアナタが最初に引き出す情報は何か。これはその日を想像しつつ読んで頂きたいページだ。

TV

忙しいこのご時勢、新聞のTV欄すら見ずに出勤という人も多いだろう。しかしご安心あれ。ネットではその日の番組表だけでなく1週間先の番組情報までも入手できるのだ。もちろん特定の番組の情報だけを見ることも可能。また個人HPではドラマを見逃した人用にあらすじまで掲載してくれているところも多い。各TV局のHPでは番組の情報以外にも視聴者募集の情報や天気予報なども掲載しているので要チェックだ。

TVガイド

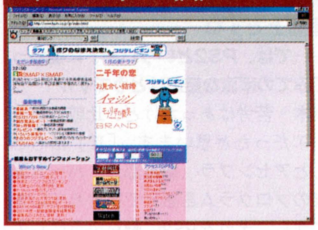
http://www.tvguide.or.jp/



検索当日3日前～1週間後までの番組表を掲載。またCSの情報や視聴率best10も見られる。

フジテレビ

http://www.fujitv.co.jp/jp/



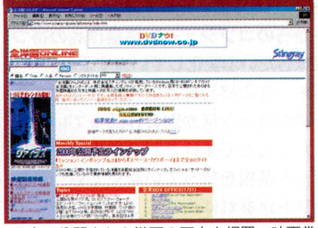
今、旬の連ドラ情報はやはりキー局が一番。またイベント情報やグッズの紹介などもある。

MOVIE

新作映画は気になるけれど、TVのスポットCMではイマイチ映画の内容がわからない、というときには映画関係のHPをのぞいてみよう。CMで見かけるような大作映画には、ほとんどオフィシャルHPが用意され、作品の解説などのほか最新の予告編ムービーを見ることもできるのだ。他にも日本で公開された洋画約3万本が網羅されている「全洋画ONLINE」は、映画ファンなら一度は覗いてみる価値アリ。映画館まで出かけるのが面倒、というインドア派の人ならビデオ関連のHPを検索するのも一興だろう。いずれにしてもPS2のネット環境が整った暁には、DVD機能を搭載しているだけに画像の鮮明さにも期待が持てそうだ。

全洋画 ON LINE

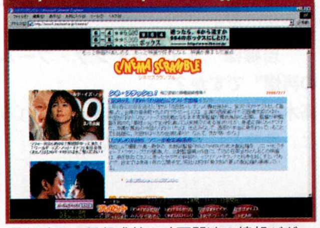
http://www.stingray-jp.com/allcinema/



日本で公開された洋画3万本を網羅。映画賞の各データや今年の上映ラインナップも紹介。

シネマスクランブル

http://cinesc.cplaza.ne.jp/



最新映画の興行成績や映画関連の情報がギッシリ。映画会社やスターのサイト紹介もある。

これからはデジタル配信！

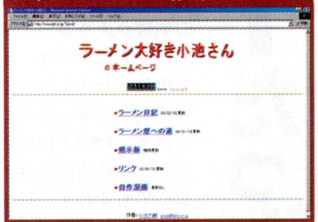
デジタル映像配信は衛星を使って各映画館に映像を配信する方法。アメリカでは『スターウォーズEP1』のときに用いられ話題となった。日本でも12月からデジタル衛星放送が開始されるとあって、来年以降主流となりそうな気配。映画ファンは要チェックだ！

FOODS

日本人は食へのこだわりが強いといわれるが、それを証明するように食べ物に関するHPもやはり多い。エスニック、イタリアンのお店、また、中華街のように地域別の情報はいざというとき頼りになりそう。店紹介だけでなくレシピのHPも多数ある。

ラーメン好きの小池さんのホームページ

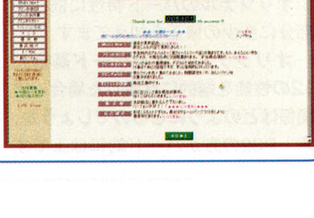
http://www.din.or.jp/~pond/



ラーメン好きの作者が食べ歩いたラーメン屋を紹介。おいしいラーメンが食べたいときはココ。

プリン倶楽部

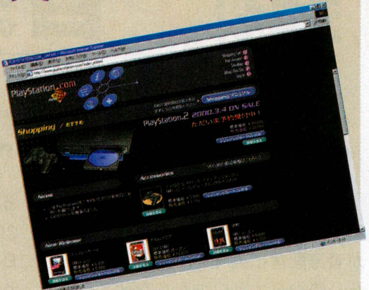
http://www.ops.dti.ne.jp/~shino/



ケーキ屋やコンビニに売られている数々のプリンを試食、その感想などを掲載していて楽しい。

プレイステーション・ドットコムで販売方法も変わっていく!?

2月18日に営業を開始したプレイステーション・ドットコム・ジャパンは、インターネットを経由してPS2本体やゲームソフトなどを販売する会社だ。商品の受け取り方は宅配やセブン・イレブンなどのコンビニで、など選択肢は多いが、申し込みはインターネットで行うオンラインショッピング専門の会社といえる。この会社の登場によってCDや書籍といった、本来、独自の流通経路を持っていた分野の商品も、メーカーや出版社が子会社を設立し、ネット受注の直接販売に乗り出す可能性は大いにありうるのではないだろうか？



今後提携するパートナーによってはゲーム以外の商品の販売もありうるかも。期待度は大だ。

計11社と提携

ゲームメーカー7社
エニックス
カプコン
コーエー
コナミ
スクウェア
ナムコ
バンダイ

＋

流通4社
セブン・イレブン
カルチュア・コンビニエンス・クラブ(TUTAYA)
デジキューブ
ハピネット

NEWS

ニュース系HPもあなどれない。モノによってはTVのニュース速報より早く情報が入ることもある。各新聞のHPは話題も豊富で読みやすい。またビジネス専用、アジア専用のニュースHPもある。ときどき目をとおしておくといいかも。

JOHOS.com

http://www.johos.com/



ジャンルを問わず最新情報を常にアップしているHP。軽いタッチなので安心して読めるはず。メルマガも充実。

GAME

ゲーム関連のHPは大きく3つに分けられる。まず自作のゲームなどをアップしているHP。次にメーカーが運営する公式サイト。そしてソフトの攻略法や掲示板などを掲載している個人HPだ。ソフトの発売日ともなると、大賑わいで入れないことも。

モノポリー

http://www.hi-ho.ne.jp/monopoly/



「モノポリー」の基本ルールや各地での大会情報などを掲載。

MUSIC

音楽系HPはやはり不動のアクセス数を誇っている。話題に乗り遅れないためにも「オリコン」などで最新ヒット曲は欠かさずチェックという人は多いし、最近ではカラオケのHPも人気だ。また今、旬の音楽配信関連HPもここ2カ月余りで倍以上に増えている。音楽配信ブームの中心はやはりインディーズ系、隠れた名曲を見つけようと何度も訪れる人も多い。最近では大手レコード会社も音楽配信に乗り出したが、こちらも新曲がいち早く聴けるとあって出足も上々の様子。また各アーティストのHPも充実度が高く、レアな情報を仕入れることができるのでオススメだ。

ISIZE MUSIC [イサイズミュージック] カラオケキング

http://www.isize.com/music/karaoke/



専用のプレイヤーをダウンロードすれば5千曲ものカラオケが楽しめる。無料が嬉しい。

J-POP音楽情報サイト palette

http://www2.odn.ne.jp/palette/



ヒット曲情報が満載。また新譜情報は2カ月先までも掲載、超HOTな情報をGETできる。

SHOPPING

産地直送の海の幸から文房具まで、オンラインショッピングの幅も広がっている。新しモノ好きな人はのぞいて見ると意外なグッズが発見できる。また個人のHP上では、リサイクル品を激安で扱っていることも多い。最近はその発展系のオークションも盛んだ。

楽天市場

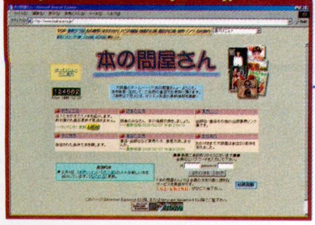
http://www.rakuten.co.jp/



登録商品数なんと10万点以上！　まさにネットの百貨店というべき存在だ。

本の問屋さん

http://www.osakaya.co.jp/



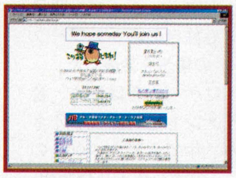
データベースに載せられた本の数は実に100万冊！　オススメ本のコーナーも充実。

他にもまだある 注目サイト

ここで紹介したHPはほんの一部。さまざまな分野でオーソリティを自認する方々がHPを開設している。また仲間探しやお遊び系サイトも多数あるし、実用面でいえば小包や書留が無事届いたかを追跡する『たしかめーる』もオススメだ。



幸福の羅針盤
占いの百貨店ともいうべきHP。迷った時にはお告げを聞こう。
http://happy.gfi-net.co.jp



ウェブ同窓会「この指とまれ！」
自分の出身校を検索し、登録し自分の同窓生を探し出すHP。
http://yubitoma.sphere.ne.jp/



あなたの値段を鑑定します
自分の価値を探るサイトだ。
http://cgi.annie.ne.jp/~oku/nedan/jikken.htm

2000年は音楽配信元年だ！

音楽配信最新状況を探る！

メジャー系レコード会社も音楽配信に乗り出した！

最近にわかに注目を集めているのが音楽配信。なんとネット利用者の８割が音楽配信に興味を示しているというらしいからオドロキだ。なぜこうも音楽配信がもてはやされるようになったのか？　一番の理由は「好きな曲を好きなときに手に入れられる」手軽さだろう。例えばTVで流れた曲をもう１度聴きたい、と思ったとしても、そのとき夜だったり、外せない用事があれば、CDショップに出向くのは少なくとも翌日。しかしその曲が音楽配信されていれば、すぐさまネットで手に入れることができるのだ。コンビニ世代にとってはまさに「渡りに船」。

そんな時代のニーズを受けて、いよいよ大手レコード会社も音楽配信に乗り出した！　その旗手となったのは業界きっての大手、ソニー・ミュージックエンタテインメントだというのだから音楽配信に加速がつくのも無理はない。同社は昨年12月から音楽配信に乗り出し、所属アーティストの新譜中心にすでに80曲以上もの曲を配信している。そしてその動向を横目で睨んでいた他のレコード会社も、続々参入の意向を示しているという。少なく見積もっても今年中に10社は音楽配信に乗り出すだろう。　CDの売り上げがバカ売れかジミ売れかの二極化にある現状は、音楽業界にとって決していいことではないからだ。そこへ、音楽配信という強力な宣伝媒体が登場。これを利用しないテはないのだ。そう、いま音楽業界は音楽配信によって大きな転換期を迎えたのだ！

いち早く音楽配信事業を始めたソニー・ミュージックエンタテインメント、その勝算は？

昨年12月20日、大手レコード会社の先頭を切ってSMEが音楽配信に乗り出した。その『bitmusic』発足の経緯、今後の展望についてプロデューサーの金丸氏に伺った。

――音楽配信を行おうとしたきっかけは何ですか？

まずひとつ大きなきっかけになったのは『MP3』です。要は違法配信で音楽が無料で聴けるような、そんなサイトがここ数年増えてきました。でも基本的に音楽は正統な対価で買ってもらわないと、当然アーティストの方々にお金が入っていかないんです。CDですと売れる枚数に応じて作詞・作曲・アーティストの方々に印税という形でお支払いしていますから、それが入らないとアーティストの方々が次の作品を作れなくなるというのが一番の大きな理由です。このままだとCDは売れない、アーティストにお金は入っていかないという悪循環のままですから。大きなことをいえば日本の音楽文化が縮小してしまうんです。それはやはり避けなければならない。ですから『MP3』の違法サイトを排除するという意味を込めて、急遽去年の12月20日から立ち上げたんです。



『bitmusic』のプロデューサー、金丸氏。以前はゲーム音楽関係の仕事もなさっていたとのことで、PS2のネット機能にも大いに関心を持ち、またDVDソフトの売り上げにも期待を寄せている。

ソニー・ミュージックエンタテインメント
bitmusic推進部
プロデューサー　**金丸潤氏**

――実際違法サイトは少なくなりましたか？

違法サイトには警告を発していますし、常に見張っています。

――違法サイトはCDからデータを落とし、MP3で配布しているのですか？

そうですね。最近では宇多田ヒカルさんの音楽が無料で流されていたり、ライブへ行った人がMDなどに隠し撮りしたものを、配布したり。そうなると著作権侵害などの権利関係で、当然違法となってくるわけです。だから、このまま何もしないでいると……例えば100万枚売れるラルクの曲が違法サイトで蔓延すれば、売り上げに影響を及ぼすケースもあり得るわけです。

――現在の利用状況はいかがでしょう？

当然日によって違いますが、やはり新譜が出た日はすごいですね。インターネットというものはそういう動向に敏感なんです。新人でもパッケージが売れてくると、それに応じてインターネットのダウンロード数も増加傾向になりますし。今シングル曲の代表曲１曲を配信していますが、あくまでもCDを買ってもらうためのとっかかりになってくれればと思っています。これを聴いてもう１曲を聴きたければCDシングルまたはアルバムを買っていただくと。音楽配信はそのためのメディア

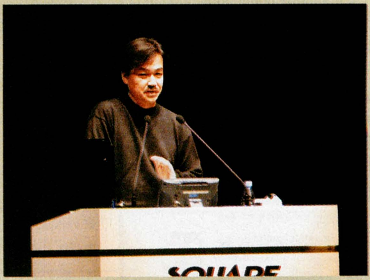
スクウェアも通信事業に参入の意向を！

プレイステーション・ドットコム・ジャパン発足の発表に続いて、スクウェアも独自のネットワークサービス「プレイオンライン」の構想を発表した。

この「プレイオンライン」はゲームをはじめ、音楽、マンガなどエンターテイメント性を重視したネットサービスになる模様だが、中でも驚かされたのが「ファイナルファンタジー」のオンライン化構想。なんと来年夏発売予定の「FFXI」は完全オンラインゲームになるというのだ！　同じ時間にアクセスしているユーザーとパーティを組みFF世界を旅する、そしてともに旅した仲間と迎えるエンディングは、いままで以上の感動を与えてくれることだろう。

音楽のコンテンツではヒットチャートの提供や音楽配信も行われる予定、マンガのコンテンツでもデジタル作品の提供を予定している。またスポーツのコンテンツではその日の試合をリアルタイムで確認、試合結果をゲームにリンクさせられるという。

この「プレイオンライン」は来春スタート予定だ。



NTTコミュニケーションズとの提携で環境整備は万全、FF世界はさらに広がると語る坂口氏。

だと位置づけています。まず順調な滑り出しですね。

――旧譜の配信予定はありますか？

あります。現時点では新譜の配信が先ですが、ユーザーのほうからもそろそろ昔の曲が欲しいという声も出ていますから。例えば「21世紀に残したい名曲」のような企画を考えています。廃盤になっているものは、インターネットで配信する価値がありますから。ベストではなく1曲だけ欲しいという人もいますので、そういうお客様向けにやろうと思っています。

――350円の価格設定はどこから来たのでしょう？

1曲350円でも、実際は儲けはないに等しいです。圧縮技術料、配信技術料、コピー防止のための透かし技術料などのライセンス料がかかりますから。それに加えて一番費用がかかるのはカードやWebマネーなどの手数料ですね。so-netにユーザーサポートをして頂いているのですが、これも正直、費用がすごくかかります。それからアーティストに対する著作権料を加えると、実際採算はありません。ただ将来を見据えて先行投資ということでスタートさせました。もうひとつ目安にしていただけるのは、シングルCDは今2曲＋カラオケで千円程度ですから、1曲換算すると350円程度の計算になります。それが値段を決める時の方針のひとつでした。

――コピー防止の方式は平たくいって、どのようなものなのでしょうか？

例えばメモリースティックウォークマンに曲を落とす場合、メモリースティックをパソコンで認証します。本人のメモリースティックには3回入れ戻しができますが、他の人のメモリースティックは認証できないシステムが施されています。本人オンリーなわけです。ユーザーにとっては不便かもしれませんが、著作権保護の組織「SDMI」が取り決めましたので、それに準拠しています。パソコンを買い換えた場合はダメですが、Windowsのバージョンアップにも対応しています。

――音楽配信の利点はどこにあると思われますか？

新人ですとなかなか記事に扱ってもらえないですが、『bitmusic』には新人もベテランもまんべんなく情報を掲載できますしジャケットも見られます。それを見ながら興味を持っていただければ、パッケージを買っていただけるわけです。大きな位置づけでいうと宣伝のためのメディアであり、パッケージを買っていただくための宣伝媒体ですね。また24時間いつでも購入できますし品切れもないわけです。当面は廃盤もありません。それが音楽配信の一番のメリットですね。また30秒の試聴ができますから、少しでも興味を持った曲を聴けますし、アーティストの情報を見て総合的に判断して購入できるんです。それから検索の中にタイアップという項目があって、例えばドラマの主題歌で引けばスッと出てきます。その1曲だけ欲しいという聴き方にも音楽配信は便利ですよね。

――その一方でデメリットというものは？

やはり現在はダウンロードに時間がかかるんですよ。5分くらいの曲なら、家庭用電話回線で今、17～20分かかります。東急ケーブルなどのケーブル回線なら2分くらいで落とせるんですけど。回線が太くなってインフラが整備されないといけない。だから、まだアルバムは、そういう部分で無理なんです。でもこれは、すべて技術革新で改善されるテーマですよね。来年には携帯電話でダウンロードができるようになると聞いていますし。

――PHSで春から実験的に音楽配信を行うというトピックですね。

そうです。その結果、おそらく来年の春頃ダウンロード機能を持った携帯が出てくると聞いています。そうなったときには、回線の時間的問題もクリアされて、瞬時に落とせるようになりますよ。そうなったときにこの音楽配信もいよいよ本格的に広がっていくと思います。

――PS2で音楽配信を楽しむ場合はどうなりますか？

光ケーブルでしょうし、私達の行っている方式とは違うと思います。コンテンツとしては同一のものを使用していく思うのですが、配信方式は違うでしょう。ゲームに親しんでいるユーザーの多くが、PS2を買われるでしょうから想定はしています。音楽配信もPS2が出てきた段階でまた違った意味での広がりが出てくるんじゃないかと。

――将来的にはどうなってほしいとお考えですか？

エイベックスさんなども3月くらいから始めたいという話ですし、いろいろなメーカーさんがインターネット世界に参入してきた段階で、ユーザーさんもついてくる形になるでしょう。音楽をわざわざ買いに行かずにネットで買える分だけ、音楽を楽しむ人口も増えると思いますし。やはり、好きな音楽が選べるというのが一番いい状況でしょう？　私どものコンテンツだけでなく、モーニング娘。や浜崎あゆみも欲しいですよ。だからいろいろなアーティストの楽曲があればユーザーも関心を持ってくれて、ビジネスも広がっていくと思います。また将来的にはアーティストのHPやレコード店などのサイトにリンクしてこちら側に飛んできて頂くとか、そういう構想も出ています。

―――24時間好きな時に買えるのが利点ですよね。

現在配信されている曲（抜粋）

アーティスト	タイトル
奥田民生	マシマロ
川村結花	Doors
椎名へきる	BESIDE YOU
JUDY AND MARY	BRAND NEW WAVE
UPPER GROUND	
SUPER SLUMP	僕達の計画
鈴木あみ	Don't need to say good bye
Dutch Training	Stay
露崎春女	Snow
northern bright	ADVENTURE　他1曲
Hysteric Blue	直感パラダイス　他1曲
ポルノグラフィティ	ヒトリノ夜
宮本浩次	バニラクレープ
L'Arc～en～Ciel	NEO UNIVERSE　他3曲

bitmusic

http://bit.sonymusic.co.jp/



ラルクやヒスブル、センチバ、鈴木あみなどの最新曲がGETできる！　1曲350円で新曲が手に入るなら納得だろう。

圧縮方式に著作権保護を目的としてソニーが独自に開発した「ATRAC3」という方式を用いており、ダウンロードした曲は携帯プレイヤー「メモリースティックウォークマン」で聴くこともできる。現在すでに80曲以上のラインナップがあるが、今のところWindowsからしか利用できない。またパソコン上での再生プレイヤー「bitmusic Player Type W」「type E」も同HP上で配布している。

●関連サイト

ソニー・ミュージックオンライン

http://www.sonymusic.co.jp/



新譜情報やアーティストの情報が満載。ライブ中継やイベントなども随時開催している。こちらも要チェックだ！

SMEの公式HP。こちらでは『RealPlayer』による曲の試聴が可能。またアーティストによってはムービーを見られるのも嬉しい。

2000年は音楽配信元年だ！

INDIES インディーズ

音楽配信はインディーズがおもしろい！

大手レコード会社の参入は喜ばしいことだが、現在、音楽配信の中心はやはりインディーズ！そもそも音楽配信はインディーズのミュージシャン達が発表の場を求めてたどり着いたサンクチュアリ。メジャーの「売れなくては」という大前提を背負うことなく、自由にのびのびと自分らしい曲を発表できる場なのだ。それだけに曲もバラエティに富んでいるし、訪れるリスナー側もメジャー系とは違う「自分に合った曲」を探せるかも、と密かな期待を胸にノゾキに来るのである。そうしてインディーズは広がりを見せ始め、今や国内だけでも1000曲以上もの曲がアップされている。海外にまで広げると『MP3.COM』だけで10万曲というから、すでに数えること自体無駄というものだ。

DTMの技術や機材が充実している今、インディーズサイトに寄せられる曲もかなり高レベルなものが増えてきている。彼らの中には無論メジャーを目指している人も多いが、逆に趣味として活動している人も少なくない。しかしそんなスタンスの違いはここでは問題にはならない。誰もが音楽を楽しめる場所、それがインディーズなのだから。

こんなにあるぞ！インディーズサイト

インディーズの曲が星の数ほどあるだけに、インディーズサイトも驚くほど多彩だ。しかもそのほとんどが無料で音楽配信を行っている。いくつかのサイトを渡り歩けば、きっとお気に入りの１曲を見つけられるはずだ。

Hyper Jukebox

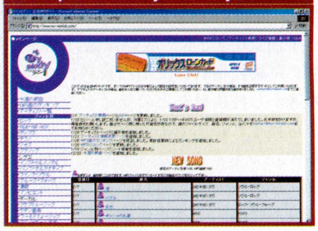
●http://www.hyperjukebox.ne.jp/



いろいろなジャンルのインディーズ音楽を聴かせてくれるインターネットラジオ放送局。

My-Melody

●http://www.my-melody.com/



ロックからクラシック、インストまでさまざまな曲がジャンル分けされていて見やすい。

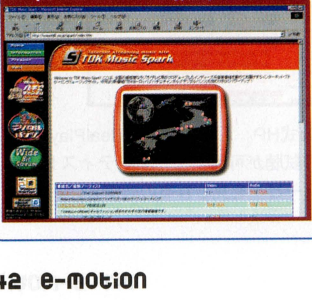
- ●MODD.COM→http://www.modd.com/
- ●CNB→http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ja2/taketake/
- ●indiesmusic.com→http://indiesmusic.com/
- ●インディポップジャパン→http://www.cx.x0.com/~indiepop/
- ●indies-japan.com→http://www.indies-japan.com/
- ●AAA NetWork→http://www.mybest.co.jp/aaa/
- ●MP3-NET.JAPAN→http://www.mp3-net.co.jp/
- ●The Akimbo Productions→http://www.cyborg.ne.jp/~ksk/
- ●MIL-NET→http://www.netlaputa.ne.jp/~mil-net/
- ●Indies Hit Channel→http://www.comfront.com/indies/index.htm
- ●iab♪→http://real.escorts.co.jp/iab/
- ●Loveradio Japan→http://www.loveradio.ne.jp/mediaplayerpage.htm

音楽配信初心者は、まずストリーミング配信から聴き始めよう

一口に音楽配信といってもその配信方法も多種多様。一般的には曲自体をダウンロードし携帯プレイヤーで持ち歩く、という概念が定着しつつあるが、その行為は少なからず著作権の問題にブチ当たる。そこで、大手レコード会社系やアーティストHPで採用している配信方式が、見出しにも掲げた「ストリーミング再生方式」だ。これはサンプル曲を一時ファイルで取り込み、RealPlayerG2などで再生する方法。これならばダウンロードされる心配はないし、受け手もそう難しい手順を踏まずに曲を聴くことができるのだ。ただ音質的にはお世辞にもよいとはいえないのが難点だが……。

TDK Music Spark

http://www.tdk.co.jp/spark/



インディーズ系音楽番組を多数紹介。ここでもストリーミング方式を採用。

TDK Music Sparkなら全国のインディーズシーンがすぐわかる！

談：TDK記録メディア事業本部宣伝課　南　雅之氏

――まず「TDK Music Spark」を開設したきっかけをお聞かせ願えますか？

これまではCMやTVドラマなどのタイアップでヒット曲が生まれていましたが、去年あたりから路上やライブハウスからアーティストの方々が出てこられるようになりましたよね。またそれらアーティストの情報がネットで広がっていくという、それがインディーズの底辺にあるのかなと。そうした流れの中で才能のある方が出てきているのではと思い、音楽の中でもインディーズに注目したのが発端です。

――ネットを使用することの利点はなんでしょうか？

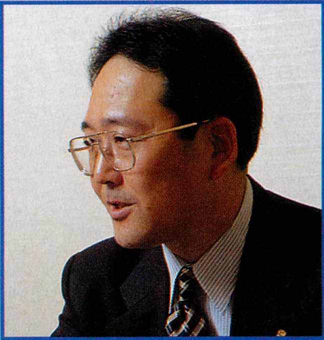
インディーズの番組は各地の放送局さんで持たれていますが、ネットを使うことで全国のアーティストさんの情報をご提供できるのが一番の利点ですね。

――インディーズの面白みはどこにあると思われますか？

ユーザーさんは、メジャーなアーティストの方に対しては、どちらかといえば作られたイメージを持たれているのではと思います。一方インディーズの方達には決まった形とか色とかがないですよね。作られたものではなく、本当にアーティストの方達が目指したい音楽とかスタイル、そういうものがストレートに出ているところがインディーズの面白さであり、若い方達に受ける要因ではないかと思います。

――配信料は１曲いくらでしょうか？

無料です。あくまでお客様に音楽シーンを広く見ていただければというスタンスでやっております。



メディアメーカーとしていかに高品質な映像、音声をネットで提供できるかを常に模索中。TVやラジオを見聞きするのと同じような環境を、ネットで整えられる日も近いかも!?

TDK株式会社　記録メディア事業本部
宣伝課 主事　南 雅之 氏

インディーズから一気に世界チャートを狙え!?

談：東京ホットインディーズ代表　伊藤カズユキ氏



株式会社コンプハウス
コンポーザー／アレンジャー
伊藤カズユキ氏

伊藤さんは多数のCM曲などを手がける傍ら本業の仕事を詰めてこの活動を行っている。『DQ1』や『LAOX』のCMも彼の作品。CM賞なども多数受賞している。

◆インディーズを発掘しようと思ったきっかけはどういうものだったのでしょうか？

一応、発掘という言葉を使っていますがインディーズで頑張っている方達を、メディアを使って人目に触れるところへ出してあげたいと思ったのがきっかけです。媒体はなにがいいかと考えたときに、インターネットが一番費用がかからず、広げるのにもあまり制約がないと考えました。その話が横に伝わり、CSの「Music Japan TV」さんからTVでやってくれないか、という話がきまして、間口がまたひとつ広がりました。「HOT INDIES TV」で展開して約3年になります。

◆ネットから一気に世界チャートを狙う「目指せワールドチャートNO.1 MP3.com世界制覇計画」とはどういった企画なのでしょうか？

「日経netn@vi！」さんとの共同企画でMP3.COMというMP3の総本山的なアメリカのサイトに「東京ホットインディーズ」のアーティストを突っ込んでみようという、冗談企画です。「電波少年」的にMP3.COMの中を漂流するのも面白いかと。とにかくウチから出した者達だけでランクを作ろう。その中で1位になったら「日経netn@vi！」さんのオマケCDにフルサイズで入れて、本誌で写真を掲載してあげたら……、ひょっとしたらインディーズのCDをリリースするよりはるかに効率がいい、コストもかからないし……よし、これだ！って（笑）。まぁ、音楽の実力がある程度ないとできない高級なゲームなんですけどね。

◆バンドの応募はどれくらいありますか？

月に20バンドくらいです。インターネットを使っているバンドは増えていますしね。ダウンロードの利用数も1日300～500件くらいあります。

◆曲を応募してくる方は、実際に、伊藤さんが狙った層なんでしょうか？

いや、予想からはるかに外れているんですよ。こちらはTV番組を作っている関係で動画を送って下さいと言っているんですが、カセットで録音レベルが小さくて、ノイズがシャーシャー言ってるだけとか（笑）。でもパフォーマンスの優れている人は音楽のレベルも高いんです。最近は自宅でデジタル録音できる環境が整ってきましたし、音楽として形になってるものは増えました。日本人が遊びとして音楽をクリエイトできる時代に来ているんだなと思います。音楽はプロじゃないと続けられない……というのが今までの常識で、でも今は就職しても、ライフワークのひとつとして音楽を楽しめる環境があるんです。プロじゃなくてもTVに写れるし、ネットで曲が聴いてもらえるんですよ、というメディアを微力ながらも作れたら、もっともっと音楽する人口が増えると、僕は思いますよ！

東京HOTインディーズ
http://www.hot-indies.co.jp/



高レベルのインディーズ音楽が多数アップされている。一聴の価値アリ！

ササラボーサラ
双子を中心とするスリーピースバンド。オリジナリティー溢れるオリエンタルなメロディーとサウンドが魅力。現在伊藤カズユキプロデュースによるマキシシングルCDをレコーディング中。メジャーからも声がかかるなど、今後の活躍が大変楽しみ。



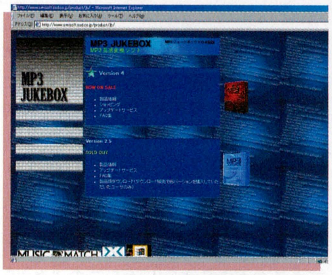


メテオール
自らアキバ系楽団と称する、人間臭さと電脳テクノロジーが程良くブレンドされた男4、女1人のユニークなバンド。ライブもプロモ的映像を駆使し、凝った演出だ。ファーストアルバム「コビトの化学」をリリースしたばかり。伊藤カズユキプロデュースによるCDレコーディングも楽しみ。

音楽配信はMP3形式が主流。で、MP3ってナニ？

そもそも「MP3」は「MPEG1 Layer3」というデジタルオーディオの圧縮技術のことで、音楽データを実に1/10にも圧縮してしまう技術なのだ。簡単に言えば、普通の音楽CDは約640MB、74分内で収録されているが、MP3形式ならわずか64MBで約1時間分収めることができるというわけ。だから音楽配信でも手軽にデータを扱える「MP3」形式でダウンロードという形が現在主流となっているのだ。だが「MP3」は高圧縮のため超低音と超高音が削れてしまうという欠点もある。またプレイヤーも相当数出回っているが、モノによっては音質にかなりの差が生じるのも事実だ。それでも「RealPlayer」で聴くよりは、断然音は良いのだけど。また現状では著作権の保護がないに等しく、大手レコード会社系は音楽配信には興味があるものの「MP3」ではなく「RealPlayer」でのストリーミングという形をとっている。だがSMEのように独自の圧縮形式「ATRAC3」を開発し、著作権法をクリアして音楽配信に乗り出したところもある。これによって音楽配信の状況は一転するかも!?。

http://www.smisoft.ssd.co.jp/product/jb
MP3 JUKEBOX 4



代表的なMP3の再生／エンコード用アプリケーション。業界標準のXing社のエンジンを採用しており、音楽CDを高音質・高圧縮のMP3データに超高速で直接変換する。4分半の曲なら1分かからずエンコードできる。マルチ録音モード（デジタル＆アナログ）と圧縮モード（MP3、WMA、WAV）によって、録音処理のカスタマイズが可能。ライン入力やマイク入力にも対応しており、会議中の内容をノートパソコンのマイク入力から直接MP3に変換、保存もできる。



『ATRAC3』を採用したソニーの『メモリースティックウォークマン』。



MP3携帯プレイヤーのオーソリティ『Rio』。64MB内蔵で1時間録音できる。

2000年は音楽配信元年だ!

INTERVIEW インタビュー 岩垂徳行氏に直撃

プロの作曲家は音楽配信をどう見ているか？

——いきなり本題ですが、岩垂さんはプロとして音楽配信をどう思いますか？

今の音楽の流通の仕方だと、自分達が面白いと思う曲が抹消される可能性が高いよね。やっぱりレコード会社・クライアントの意向が尊重されて、売れるモノを中心に作らなければいけないっていうジレンマがある。そういう意味ではインターネットを通じての音楽配信っていうのはすごく面白いことで、自分が"良い"と思ったモノを手軽に世界中の人に聞いてもらえる、というステキな可能性を与えてくれた。でもいきなり問題点言っていいかな？

——なんでしょう？

音楽配信って著作権問題が全然クリアになってないよね。印税に関しては考えているみたいだけど、演奏権に関してはたぶん全然決まっていないと思う。意外とこれって大きいよ（笑）。あとコピー防止の問題もあるよね。この2点があるから、音楽を生業としている僕としてはまだ本格的に踏み込むことは出来ないんだ。でもできるならやってみたいと思ってるよ。RealAudioとかではやってるけど。

——MP3は超高音と超低音を削ってしまう圧縮方式なんですが、それは気にならない範囲なんでしょうか？

エンコードの技術がしっかり進めば、僕はそれでもいいんじゃないかと思う。CDからMDに移ったときもすごく音が悪くなったのね。リバーブとかカクカクいって。それがMP3になってもっと顕著になっている。だからそこはエンコーダの技術でどう補正していくか、ってのが決め手になるんだよね。

——デジタルだから我慢するのか、いいものを探すか作るかという問題ですね。

一応僕らとしては自分達が聴いていい音で作るってのを念頭にしてて、そっちの技術も進んでいるし。でも今はネットで短時間に流すためにどんどん圧縮して、余分なものを削除してるわけで。手軽さと音質のどっちを取るのかという状態。でも余分なものが大切なところだったりする。アナログのほうが上の音がすごく伸びてたし。デジタルはクリアな音になった分、高音とか超低音がスパっと切られているから。ただこのシステムが基本になってくれれば、僕らも合わせて改良するしね。とにかく一定の規格なりを定めてくれればなぁ、と思います。

——では例えば一般の人が、これだけのクオリティの曲が作れるようになったことにはどう思いますか？

DTMって言葉が生まれてから何年も経つけど、そのおかげかすごく低予算でいい音が出せる機材が出てきたよね。今は10万20万も出せばプロと同じ機材が買えるんだ。市販の音楽と同じクオリティを自宅で再生することが出来るんだ。そういう環境で曲を作るのって楽しいことだし、時間もかけられるから、ものすごくいい音楽が出来る可能性があるよね。ただメジャー系の、所謂"売れ線"な曲をまねしたような曲が多いと思うんだ。大勢の人に聞いてもらうためには一般的にならざるを得ないとは思うけれど、もっと個性的な、世の中にはまだない音楽作りを目指して欲しいね。

——インディーズはとにかく作ったものを聴かせたいというのが主ですから。

そうね、曲を作ると自己満足で終わりたくないから、いろんな人に聴いてもらいたいじゃない？　でもそうなるとインディーズではなくなってしまう。せっかく独自の世界を持っているのに、そのまま維持することが難しくなってしまうから。問題だよなぁ……。

——でも仕事してる人が趣味で楽しむには音楽配信はいい機会だと思いますよ。

うん、自分達で発信できるってのはいいと思うよ。それによって今まで絶対メジャーには出そうになかった曲が、どんどん世の中に出てきてくれたら面白いし。だから僕も一般では出してくれないような曲は、音楽配信でやりたい。逆に完璧に趣味で行こうって思ってるから。インディーズの人達は真剣なんだろうけど、それで仕事している僕たちにとっては、クライアントの要望から離れたところの自由な世界に来れるから、"なんだっていいや！"って言って（笑）。今年中にはなんとかやってみたいです。



「グランディア」や「LUNARⅡ」など数多くのゲーム音楽を作曲。また、TDLの曲も多数手がけている。

ミュージシャン　岩垂 徳行氏



現在の活動状況、ディスコグラフィなどが一目でわかるHP。随時情報更新中だ。

HP http://www.jah.ne.jp/~naekichi/iwadare/

ファンクラブ http://www2.plala.or.jp/michiko_f/

音楽配信を取り巻く状況は急速に変化している。21世紀には大手レコード会社も続々参入か!?

音楽配信を楽しむ人口は着実に増えつつある。しかし現状では大手のレコード会社や関連企業の音楽配信はストリーミング方式が多く、ダウンロード形式での配布はほんの数社しか行っていない。現在の音楽配信の主流であるインディーズサイトのほとんどは、MP3形式で音楽を無料提供している。インディーズなだけに曲を作る側も「聴いてもらえればいい」のだから当然といえば当然だ。しかし聴く側にとっては魅力たっぷり、なんたってアーティストの「青田買い」が"タダ"でできるのだから！　しかしこの"タダ"というのが曲者。インディーズから火がついた音楽配信だけに、音楽配信＝インディーズ＝無料、という図式がリスナーに刷り込まれつつある。インディーズ＝無料はともかく、音楽配信＝無料は非常にマズい。そうなるとビジネスでやってる大手レコード会社は手が出せないのである。

SMEが「bitmusic」で行っている音楽配信は1曲350円。これは利益無視の必要経費だけで最低維持しなくてはならないラインだという。しかも音楽配信にはまだ著作権保護の問題も残されている。事実、大手レコード会社バップからは「アーティストが平等に作品を発表でき、プロモーションが難しいものも簡単に聴ける。音楽が身近になり業界が活性化すると思う」と利点を上げながらも「コストが高く著作権侵害の恐れがある」との答えが返ってきた。それでも同社を含め音楽配信に参入する意向があるレコード会社は多い。事実BMGファンハウスではNTTドコモなど11社と提携しネットや衛星通信に向けたマーケティング実験「mbbプロジェクト」を開始したし、日本コロムビアも雅楽や能楽中心の音楽配信を4月から開始する。またソフトバンク系列のイーズ・ミュージックでは、レコード会社の枠を越えアーティストに楽曲提供を呼びかけ、賛同したアーティストの曲を夏頃から1曲100円で音楽配信をするという。いずれにしても音楽配信の状況はまだ手探りに等しい。今後どのように変わっていくか、動向に注目したい。

これもある種の音楽配信!?

音楽とゲームの融合、DDRも進化中！



どんな曲でもDDRにしちゃえるDAM-DDR。「与作」だって踊れるのだ。歌って踊ってストレス発散！

ゲームと音楽の新しい関係を築いたDDR このブームは当分続きそう。

ネットの普及につれて音楽配信も注目を浴び始めたが、実はこの音楽配信ブームのもっと前から電話回線を使って音楽を楽しめるシステムがあったのだ。そう、いわずと知れたカラオケだ。だってカラオケは曲番号を入力することでセンターに問い合わせ、曲と画像を再生するのだよ。その昔「通信カラオケ！」と銘打って登場した時は「ふーん」ってな感じでしかなかったが、よくよく考えたら音楽配信の原点じゃないか！　盲点だった……。

そしてこのカラオケに第２の革命が訪れた。DAM-DDRの登場だ。DDRは１年半前のゲーセン登場以来、いまもって人気を誇るゲームだが、いかんせん曲数が多いとはいえなかった。PSでは順次ソフトを発売しているが、それにしても数に限りがある。しかしこのDAM-DDRなら、最新ヒット曲はもちろんどんな曲でもDDRしながら歌えちゃうのだ！　また「曲を楽しむ」ことが目的なだけに、通常のゲーム版DDRより難易度も低めに設定してある。ま、息があがっちゃ歌えないもんね。エンターテイメントの王様カラオケと大人気ゲームが融合したら、これはもう向かうところ敵なし状態。事実、DAM-DDRを入れているカラオケ店では筐体稼働率も上々とのこと。１カ月で４kg痩せたって情報を聞きつけ女の子も続々集結中だとか。とはいえ酒の入ったカラダでDDRするのは酔いが回ってさあ大変、ってなことになりかねないので注意すべし……。



DAM-DDRは、歌いながら踊るためかゲーム版より難易度が低い。

DAM-DDR設置店

ビッグエコーサンシャイン通り店、ビッグエコー渋谷センター店、ビッグエコー新宿、大ガード店、ビッ八重洲店、ビッグエコー三鷹店、ビッグエコー調布店、等、DAM-DDRののぼりのあるカラオケ店で楽しめるぞ！

最新ヒット対応曲

順位	曲名	歌手名
1	LOVEマシーン	モーニング娘。
2	ちょこっとLOVE	プッチモニ
3	GOLDFINGER'99	郷ひろみ
4	A・RA・SHI	嵐
5	HEAVEN	福山雅治
6	appears	浜崎あゆみ
7	BE TOGETHER	鈴木あみ
8	Long Way Home	SPEED
9	Addicted To You	宇多田ヒカル
10	本能	椎名林檎

（2000年１月）

コナミに聞いてみた！ DDR成功のウラにこんな苦労が…

談：小坂田 圭 氏



「ビートマニア」開発当初から"音ゲー"の進化を見続けてきたひとり。「DDRはミラーモードなどたくさん遊び方があるので楽しんでいただきたいですね」とのことでした。

コナミ株式会社
営業本部　営業推進部
セールスマーケティング室
ディレクター　小坂田 圭 氏

――DDR開発の経緯をお伺いしたいのですが……。

まず避けて通れない話として「ビートマニア」があります。あれはある若手クリエイターの企画で、原型は叩くと音が出るというようなシンプルなものだったのですが、企画をまとめていくうちに、クラブミュージックのほうがカッコいいし面白いよ、となって、ターンテーブルも付けちゃおうと。そういうノリで出来上がったものです。そのヒットがあって音楽をコンテンツに選んだゲームは非常に可能性を秘めていると感じました。では、音楽の中で何を題材にしようかと考えたときに、王道はやはりダンスだろう、ということで今度は戦略的にヒットを狙ってDDRを開発しました。たまたま別の商品の企画過程でDDRのフットパネルが上がってまして、それならそれを使ってダンスゲームにしようと決まったんです。

――ゲーセンから聞こえてくる音楽が変わり、多くの人が入っていきやすくなったと思うのですが？

それもひとつです。曲にも惹きつける力がありましたし、アイキャッチとしてのコントローラにも魅力があったと。でもやはり肝心なのはゲームバランスです。このゲームにはこういう音楽でこういうコントローラ、だからダンスを題材にしたというバランスがあったからできたんです。DDRだとグラフィックにも意識的にヘタウマ路線のアフロキャラを入れたり、そういうノリで作っています。パロディっぽくすれば、万人受けはしますよね。そういう意味で、いろいろなところでピッタリはまった、という感はあります。

――DAM-DDRはどのような経緯で開発されたのですか？

コナミは営業に販売代理店制を設けているのですが、その中にたまたま第一興商さんに営業していた営業マンがいまして。まずDDRをカラオケボックスに置いてルーム料を取ってフリープレイにしようという形になったんです。そういう話の流れの中でどうせだったらカラオケルーム専用バージョンを、ということで共同開発しました。ゲーセンとの差別化もできますしね。面白いですよ、ただ曲がフルなんで息はあがりますが（笑）。



PSにも移植されているDDR。発売当初からコントローラ売り切れ続出となるほどの人気ぶりだった。

情報はHPでチェック！

GAME ゲーム

ネットの介入でゲームもさらに進化する！

ゲーム関係のHPは驚くほどある。その中にはプレイしたゲームの感想を片っ端から載せているものもあれば、ひとつのゲームを徹底的に突き詰め、攻略情報やチャットを行っているファンページもある。また各メーカーも自社のHPを制作し、最新情報を流している。今やネットはゲーマーにとっても欠かせない情報源と化しているのだ。

そんななか、ネットの新しい使い方を提唱する向きも出てきた。そう、いわずと知れたオンラインゲームだ。その昔メガドライブというゲーム機でも電話回線を使って対戦野球ができたが、いかんせん処理が重かったり臨場感に欠けるなどの理由であまり浸透しなかった。しかし現在は、格段に技術が進歩し、ストレスなくオンラインゲームを楽しめる環境が整備されている。その技術の進歩に比例して「ウルティマオンライン」などをプレイする人も増え、また自前のオンラインゲームを発信するHPも登場してきた。スクウェアも「FF」をオンラインゲーム化すると決定した。大手が乗り出すということは、それだけオンラインゲームに魅力があるということ。時代は確実にオンラインゲームへと流れているのだ。

注目のオンラインゲーム

ぞくぞく増殖中！

ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ

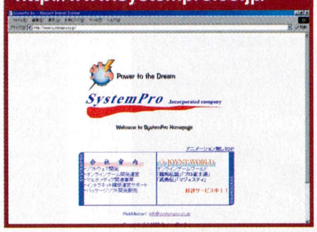
http://www.jp.uo.com/



オンラインゲームの元祖ともいえるゲーム。「ウルティマ」世界に入り込み仮想現実感を味わえる。職業が豊富なのも魅力。

System Pro

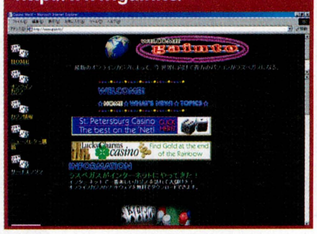
http://www.systempro.co.jp/



HP上で「競馬伝説」「プロ雀士道」「武勇伝」「マジェスティ」の4種類のオンラインゲームを提供している。

カジノワールド

http://www.gain.to/



パソコン上でスロットマシンやポーカー、ブラックジャックといったギャンブルが楽しめる。燃えすぎは禁物!?

Real Reversi

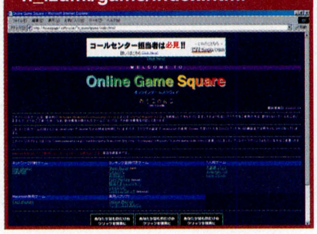
http://homepage1.nifty.com/~n_izumi/game/RR/



登録することによってオンラインリバーシ（オセロ）が楽しめる。もちろん対戦ができ、観戦することもできる。

Online Game Square

http://homepage1.nifty.com/~n_izumi/game/index.html



オンラインゲームリンクサイト。1人用や対戦もの、ランキング登録つきなどのカテゴリに分けられている。

ネットゲームルーキーズ

http://www.gaminator.com/gamers/zero/index.htm



オンラインゲーム専門のHP。各ゲームの体験版の配布や、プレイレビューなども満載。メルマガも配信している。

現状はパソコンが必要だが将来的にはこうなるかも……

現状では確かにネットを楽しむにはパソコンは不可欠。ケータイも格段に進歩したけど、すべてのHPを閲覧できるかっていうとNOだからね。加えてPS2のビット配信が始まるのは1年後。だからまだネットの話をするのは多少早いという気もする。でも去年あたりからの急激なネット人口の増加と進化を考えれば、1年後のネット環境は確実に進歩しているはずなのだ。PS2を骨の髄までしゃぶり尽くすためにも、何がどこまでやれるか知っておいて損はない。と思って最新のネット状況をお伝えしたのだけど、ちょっと早すぎかな？

早すぎついでに夢物語的だけど、PS2のネット環境に寄せる期待として将来的な話をしてみたい。パソコンと同等のネット機能はもちろんだけど、やっぱりプラスαがほしい。私的な意見にすぎないとわかってて書くが、まず1番に欲しいのは、プレイ中のゲームのHPを含むファンサイトへのリンク。行き詰まった時ポーズ状態でネットに飛んで、リアルタイムでヒントが得られたらどんなにいいか！　ズバッと知りたければその時間プレイしてるだろう友達にメールしてすぐレスをもらうとか、チャットでコソッと教えてもらうとかね。そういうユーザーフレンドリーさがほしいのだ。

第2に音楽周りの整備。前のページで書いたように今は音楽配信が花盛り、この状況下でゲーム機だからって音楽配信を楽しめないのはあまりにも哀しすぎる。だって音楽業界を支えているCD購買層とPS2ユーザー層は同じなはずなんだもの。曲が買えてPS2からMDとかに落とせればなおのことgoodなんだけどね。

第3に新作封切映画の配信。せっかくPS2で映画も見れるようになったんだから、多少割高でもデジタル配信で見られるならそれにこしたことはない。新作初日に並ぶ必要もなければ、オシリが痛くなることもない。もちろん音楽なり映画なりにはプロテクトは必要だろうけどね。他にもいろいろ望むことはあるけれど、やっぱりこの3つだけはぜひとも叶えてほしいのだ。PS2が一家に1台、いや1人に1台になるためにもね！（出口かおり）

各メーカーのHP開設もいまやジョーシキ！

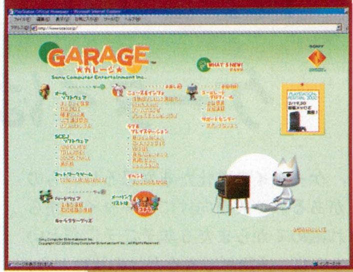
ネットが身近な情報ツールとしての役割が果たせるようになった今、各メーカーはこぞってHPを開設している。もちろんSCEやセガといったプラットフォーム的な存在のメーカーや大手系の会社は早くからHPを開いていたのだけれど、ここ1年、どこのメーカーでもHPはジョーシキとばかりに次々とHPを開設、ちょっとしたラッシュ状態だった。

このメーカー系のHPは当然ながら企業として宣伝効果を狙っている。これから売り出すゲームの情報や今まで出したゲームなどを紹介すれば、興味を持ってくれると期待しているわけである。一方ユーザーの側にもこのメーカー系HPは利点はいっぱいだ。まず第一に開発中のゲームの情報が得られること。一生懸命売りたいと思っていればなおのこと、開発中の画面やゲーム誌に載っていないような情報や小ネタなど出している。そして次に情報の信頼性。当然自社のゲームのことを話しているのだから憶測的な記事はないし、情報ソースにも信頼が置けるわけだ。第3に、これはネタバレに繋がるのでHPにもよるとは思うが、攻略に必要なヒントを載せてくれていることもある。その他にもこれまで発売したゲームの情報や、人材募集なども載せているところもある。ゲーム業界就職希望者はこれを利用しないテはないぞ！

メーカーHPは開発が佳境になると更新されないこともあるが、1度のぞいてみると楽しいぞ。

Playstation official Homepage

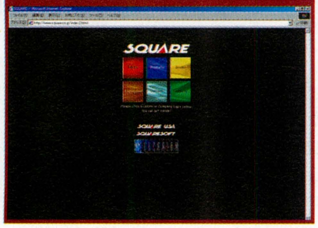
http://www.scei.co.jp/



キーワード検索、関連リンク集、周辺機器の情報、掲示板など多彩なメニュー。通販も行っている。

スクウェア

http://www.square.co.jp/index2.html



PS2の新作を始めゲームの紹介、イベント関連、ユーザーサポートなどが見られる。

エニックス

http://www.enix.co.jp/



ゲームの紹介はもちろん、コミックガンガンの情報や、グッズの通販も行っている。

ハドソン

http://www.hudson.co.jp/



新作ゲームの紹介のほか、オンラインゲームも行っている。また定期的にイベントあり。

フロム・ソフトウェア

http://www.fromsoftware.co.jp/



開発中を含めゲームを紹介。期間限定で画像ダウンロードサービスなども行っている。

個人ページの情報量もあなどれない！

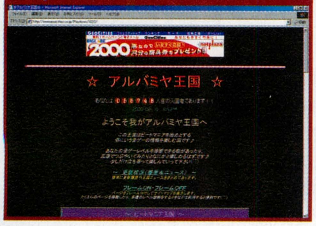
ゲームタイトルで検索すると、メーカーのHP以外にもズラッと名前が出てくる場合がある。このズラッと並んだHPのほとんどは個人が開設しているHPだ。中にはただ単にプレイしたって内容のものもあるが、メーカー非公認ファンサイト的な存在のものも多数ある。しかし非公認だからといってあなどれない、これらファンサイトは攻略情報を含めメーカーHPよりかなり情報が濃いのである。また大きいサイトになればなるほどチャットも盛んで、そのゲームの情報で盛り上がっている。またプレイして詰まった時に聞きに行くと、ヒントをくれる優しい人に巡り会えることも多い。彼らの仲間に入れば、ゲーム生活もより一層楽しくなれること請け合いだ。

ファン同士の交流もさかんだが……

個人のHPはユーザーの立場に立った作りのものが多いし、掲示板やチャットも和気あいあいとしていて、とてもフレンドリーな空間だ。しかし利用するにあたっては注意すべきこともある。新作ゲームを発売したばかりの頃の攻略情報コーナーの中には早解きをして、片っ端からそのものズバリの攻略法を載せているものもある。その場合にはひと言"ネタバレ"と示しておくのがマナーだろう。先がわかって残念な思いをする人もいるのだから。また掲示板などに攻撃的な文章を載せる人もいる。本人はいいかもしれないが、周りの人は決していい気持ちはしないだろう。ネットではお互い顔が見えないのだから、言葉により気を付けて楽しく利用したいものだ。

アルバミヤ王国

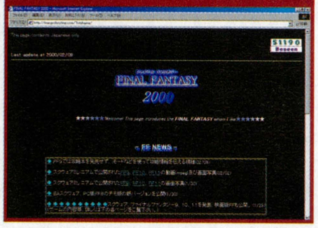
http://www.geocities.co.jp/Playtown/1020/



いわゆる「音ゲー」の情報を満載したHP。質問形式によるレベル診断や曲の難易度の一覧表などもある。

ファイナルファンタジー2000

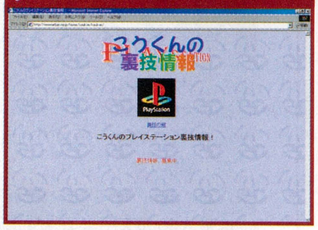
http://free.prohosting.com/~hitohama/



FFのファンサイト。新旧交えてFFについて語っている。情報もかなり細かい。

こうくんのプレイステーション裏技情報

http://www.urban.ne.jp/home/youkim/koukim/



PSの裏技、使える技、ちょい技などが満載のHP。現在裏技1000個というからオドロキだ。

ゲーマーズターミナル

http:/www.gamersterminal.com/



5000以上も登録してあるゲーム系サーチエンジン。ゲーム情報が欲しいときにはここからジャンプ。使い勝手もいい。

MOBILE 携帯電話・PHS

ケータイは、いまやもっとも手軽な情報ツールだ！

ケータイの進化たるや恐ろしいものがある。一般層向けにケータイが売られ始めてからまだ５年そこそこだというのに、通話ができるだけの状態から、今やメールはもちろんモバイルバンキングまでできてしまうようになった。もはやケータイは電話ではなく『話せる情報ツール』なのだ。

しかしやはり同じケータイといえど、各社によって使い勝手が微妙に変わってくる。たとえば圧倒的加入者数を誇るNTTドコモ。今はiモードが主流だが、ここはまさに情報サイトの百貨店状態。それだけに得られる情報も選りどりみどり。しかもPHSでの実験後、来春あたりからiモードで音楽配信が楽しめるようになるらしい。まさに新しモノ好きの若者御用達ケータイなのだ。

一方のIDOはcdmaOne２が主流だが、他社のメールが250文字前後なのに対し2000文字ものメールを受け取ることができるし、コンピュータ接続で使えば64kbpsという圧倒的通信速度が期待できるのだ。また他社に先駆けて国際ローミングサービスで海外への通話が可能、今やビジネスマンの必須アイテムと化している。いずれにしてもまだまだケータイは進化を続けそうだ。

DoCoMo iモード VS IDO EZサービス

ネット接続機能比較

ケータイも機種が増えすぎて買うにも迷う始末。話せればいいという人は別だが、今はやはりネット周りの善し悪しで決める人が多いだろう。そこで今回は両雄を司るドコモとIDOに注目してみた。

上にも書いた理由から購買層が二極化傾向にはあるが、スペック的にはどれほどの違いがあるのか、よく使う機能を中心に比較してみた。なおこれは双方のネット機能であるiモードとEZアクセスを比較したものなので、機種によっては違いがあることを了承してほしい。



D502i HYPER
三菱電機製
連続通話時間　約130分
連続待受時間　約350時間
重さ　約84ｇ
（特徴）プリップ上にiモードボタンを搭載。大カラー画面。

iモード		EZ（IDO）
300円	月額使用料	200円
パケット通信	通信方式	パケット通信(cdmaOne)
約１円（全角20文字から）	１メッセージ送受信	約１円（20文字から）
全角250文字まで	送信文字数	255文字まで
全角250文字まで	受信文字数	全角2000文字、半角4000文字まで
5KB	最大ページ容量	規定なし
１パケット（128バイト）あたり0.3円	課金単位	１パケット0.27円（20文字約１円）
9.6kbps	通信速度	14.4kbps（最大64kbps）
センターに30日保存。ただし次のメールがこない限り再送信されない。	圏外メールは？	７日間EZサーバーで保存。
自動	受信方法	サーバー問合せ式（ただし転送にeメールを入れれば頭50文字まで自動送信）
制限つきで可	通常HP閲覧	一部可
100円〜300円	コンテンツ使用料	無料（ニフティのみ10円〜100円）
シティバンク、三菱、あさひ、８社（三和、さくら、住友、一勧、大和）	モバイルバンキング	１社（三和）



C301T
東芝製
連続通話時間　約140分
連続待受時間　約220時間
重さ　約73ｇ
（特徴）背面スピーカー、学習機能付き辞書機能を搭載

DDIセルラーはIDOとほぼ同等のスペック

DDIセルラーは「EZウェブ」と名こそ違えど、ネット機能や機種はほぼ同じだ。これはIDOとDDIセルラー、ツーカー３社の統一規格で全国網をカバーしているからだ。違うのは圏外時のメール保存が30日間なこと、メールの保存期間が無期限なことだ。

J-フォン、DDIポケットH"（エッジ）も健闘中

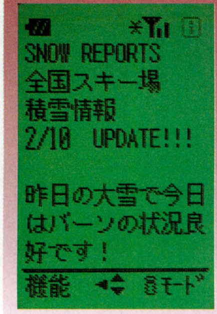
ドコモやIDOの陰に隠れてしまいがちだが、この２社も大健闘している。まずJ-フォンは「J-スカイサービス」。このサービスの利点はなんといってもEメール。通常のEメールサービスは300円/月で全角64文字だが、500円/月のロングEメールサービスに加入すれば最大3000文字まで送受信できるのだ！　しかも画像ファイルを添付することも可能。この機能は今のところJ-フォンにしかない。またDDIポケットのH"もPHSながらHPの閲覧が可能。「オープンネットコンテンツ」という名のこのサービスは、文字情報だけでなく192×130ドット以下のモノクロBMP画像も扱える。もちろん他社と同じようにHP作成も可能。ケータイ業界はますます混沌としてきた。

情報コンテンツの量ではiモードがダントツ！

各社によって特色はあれど、やっぱり気になるのはネットで見られるコンテンツ。今や各社独自のサービスコンテンツをよそにケータイ用個人HPが続々増殖中なのである。一説によるとiモードに至っては、その数たるや10万サイトもあるらしいというからオドロキだ。IDOは公式サイトは177、個人HPも続々と増えてはいるものの、コンテンツの数が多ければ多いほど選択肢が増えるのだから、ここはiモードに軍配が上がるのは仕方がないところ。モバイルバンキングはiモードは都市銀行8社と提携しているのに対しEZは三和1社のみ、チケット予約に至ってはiモードがぴあ・ローソンチケットの2社が使えるのに対し、EZは自社サービスのCLUBi'sチケット予約のみと、かなりツラい状況だ。しかしcdmaOne 2が赤丸人気上昇中なことから、もしかするとこれらのサービスが利用できる日も近いかもしれない。苦戦を強いられてるIDO陣営だが、有利な点がないわけでもない。それはサイトの情報提供料が基本的に無料なことだ。つまり接続料金以外にお金の心配をしなくてもいいのだ。また画像がモノクロな分表示が早いのも長所。さて残るはJ-フォンの『J-スカイサービス』。これもEZと同様、コンテンツ数は少ないが、特筆すべきはエンタメ系に強いことだろう。またカラーの利点をうまく活かしたコンテンツ作りになっている。中には音楽や効果音のなるサイトもある。現状では情報メインで考えるならiモードが、先見期待待ちで安く上げるならcdmaOne 2やJ-フォンということでいかがだろうか。

DoCoMo iモード

突発的にスノボしたくなったらこれ！
SNOW REPORTS



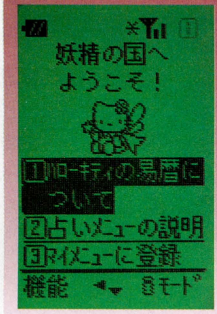
全国各地のスキー場を網羅。積雪情報や滑走可能かなどの情報がすぐにGETできる。車で現地に向かっている途中で見ておくといいだろう。更新も頻繁に行われている。

さくま氏制作のiモード専用スゴロク！
さくま式東海道五十三次



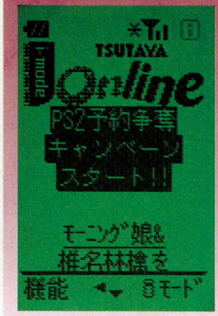
『桃鉄』でお馴染みのさくまあきら氏が手がけたスゴロクゲーム。京都目指してサイコロを振れ！ 結構時間がかかるので、人待ち中などには最適かも。

キティちゃんが育つと占いが増える
ハローキティの易歴



イマジニアが提供する占いサイト。占いをすることでキティちゃんを育成できる。また運気が上がっている時をメールで教えてくれるのも面白い。

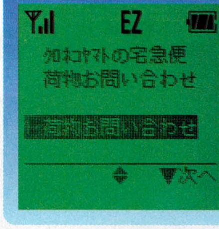
ゲームやCDのランキングもバッチリ
ツタヤオンライン



iモードでは珍しい無料サイト。TUTAYAが配信する映画館情報などが見れる。またPS2の抽選予約などイベントを行うこともある。検索ができないのが難点。

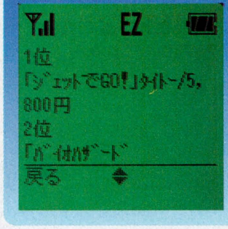
IDO EZサービス

宅急便で送った荷物の到着確認ができる
クロネコヤマト〜



自分の送った荷物が今どこにあるのか追跡できるサイト。予定の荷物が届かない時は調べてみるといいかも。

ゲームファンなら1度は行くべし
ゲーマーズエキスプレス



話題の新作やゲーム売り上げランキングなどが見れるサイト。なかでもレビューコーナーは読み応えがある。

占い充実のEZに今度はカバラが登場
ウータンのカバラ



タイトルどおりカバラで占い。運命数や姓命数で性格などを占ってもらえるが、データ登録ができないので入力が面倒。

豊富な情報＆2時間ごとの更新が嬉しい
テーマパーク情報



各遊園地やテーマパークの混雑情報などを配信。情報更新は2時間ごと。日曜日はアトラクション待ち時間も表示。

「ワーネバ」もiモードでプレイできる！

PSやドリキャスで人気のゲーム、「ワールド・ネバーランド」が4月からiモードで遊べるようになる。今度の「ワーネバ」はiモード専用の新しい国「バース連邦国」が舞台だ。ユーザーはまず入国時に名前と性別を決める。その後出される質問に答えることでキャラの性格や才能が決まったら、あとはキャラが勝手に架空世界の住人として生活していってくれる。もちろん行動の指針を与えたり状況を知ることもできるし、メール設定しておけばキャラに起こったさまざまな出来事をその都度報告してくれるぞ。またiモードの機能をうまく利用して、国の中でキャラが出会った「友人」達と、選択式のメールが受け渡しできるのだ。そう、今回の「ワーネバ」はネットワークゲームを介した「出会いサイト」でもあるのだ。

幅広いコンテンツのiモード、でも使用料に注意！

iモードの魅力はなんといってもコンテンツの多さ。芸能情報から探偵事務所までありとあらゆるコンテンツがそろっている。iモード寄りの生活スタイルを考えるに、朝出かける前に大学の休講情報を見て、時刻表を探索しながら駅に向かう。お昼は何にしようか迷ったらランチの情報を検索し、午後友人との待ち合わせ中に占いやゲームを楽しむ……と、こんなところだろうか。それは快適なiモードライフが送れそうだ。が、しかし！ iモード公式サイトの情報料は他社と違ってタダではない。ほとんどの公式サイトは100〜300円の課金体制をとっているし、コンテンツプロバイダの中には「課金できるからiモードに参入」しているところも当然あるのだ。ただその課金体制のおかげで、iモードの公式サイトが充実し利用者が増えて、その結果HPが10万件もあるという状況になったんだろうけど。便利なのはうれしいが、調子に乗ってあれこれのぞいてると、あっという間に情報料だけで3,000円くらいいってしまうのだ。これじゃあタダでさえ電話をかけまくる女子高生のケータイ代が、月に3万円になるのもうなづける。情報利用はほどほどにしないとね。



e-motion message

ゲームデザイナー／監督

小島秀夫

PCエンジン、3DOそしてPSとCDメディアによるコンテンツ制作を続けてきた小島監督はPS 2をどう捉えるのか

DVDが再生できるってことはみんなが映画を観るようになる？

PS 2……、言ったら怒られるかなあ（笑）、ハードのスペックについての前評判ばかり高いけど、そんなの僕らからすると結局は一緒なんですよ。これまでハードは、テキスト表示、次に色数が増えて、音声が鳴るようになって、動画が再生できるようになり、その次がポリゴンで立体が構築できるようになった。そして、その次なんですけども、プラス何かがあるとかっていう飛躍はないですよね。よく、匂いが出たらいいとかって言うて笑われるんですが、そんなことは難しいし（笑）。もちろん、今まで僕が知ってるハードの中では本当に一番すごい。でも、延長線上にあるってことですね。これで楽に作れるようになるかってことも全然ないですから。まあそんなこと思って作るのはそもそも間違ってますけどね。PSと比べてしんどいかって言われても、比較のしようがないんですけれども、同じようにしんどいし、同じように楽しいということですね。まあ、同じボリュームを作ろうとすると、期間的には3倍くらいかかりますね。内容にもよるんですけど。一般のユーザーさんが求めてるようなリアリズムの世界というのを一定水準以上追求しようとした場合。今までは頭髪も固まりで良かったのが、やっぱりなびくような髪の毛も入れなあかんとか、表情の変化は当然入れようとか。リアリティを追求するとしんどいですね。例えば、PSで手を描いても板みたいでしたから。今度は指が5本に分かれるだけでもものすごい広がりますね、作業が。あえて「作業」と言いますけど、それだけをどんどん追求していっても、街や人物をリアルに再現しても、それが有効に使われないと何も面白くない。だからどこで作業の線引きをするか、どこまで表現するか、ゲームとしてそのグラフィックはどういう意味があるのかを考えて作らないと、際限がないわけです。

エモーション（情緒）が表現できるようになったか？　もちろんできるけど、僕はMSXでもそれを表現してたつもりなんです。例え鉛筆１本でも、愛しい人の顔とか描けるじゃないですか。粘土でもできますし、何万色の絵でも描けますし。やっぱりそこはエモーションですよね。作家は、目や感覚というフィルターを通すことで感情や情緒を入れて表現することで人を感動させるじゃないですか。それがエモーションなんでね。そういう意味で言うと、今までのマシンはみんなエモーショナルなものだったし。では、性能が飛躍的に高くなって表現しやすくなったかと言うと、あまり変わらないかなあ……、まずいかな（笑）。結局、プログラム１つとっても、より高度になってますからね。強いて言えば、そろそろ生まれた時からパソコンに触り、ゲームで遊んできたデジタルに強い映像作家が入ってきましたから、そういう世代が育つと、映像とゲームの隔たりを超えて仕事をしてくれるんじゃないかと思いますね。でも、仕事をしてみると、悪い部分はよく見えたりするんですよ（笑）。僕らの世代は、イメージがあってそれをゲームというシステムにどう落としていくか読むようになるかもしれない。つまり、ゲームに占められた脳の半分くらいが、映像や小説、その他のメディアに流れたりするんじゃないだろうか。そうすれば感覚が磨かれますからね。そうなると、そのユーザーの欲するもの、売れるものが変わって来るし、売れるものが変わって来れば、当然それを提供しないとダメですから、作り手側も変わる。変われなければ消えていくしかないですからね。

PS２はエモーションエンジンではなく
ユーザーのエモーションで変わる……

テレビって、昔はテレビ放送を見るしか使い方はなかったけれど、それが今はもう、ビデオデッキにつないだり、ゲームやったり、ドリキャスなんかつなげればインターネットも見ることができる。モニタは１個なんだけど、１日の中での使い方が全然変わって来てたわけですよね。同じようにPS２はゲームに使ったりDVDを観たりっていう使い分けをされるようになる。ゲームが終わらなかったらちょっと止めて、DVDをかけようってなりますからね。

もうアメリカなんかビデオよりDVDの方が多いですもんね。だから、すべてにおいて影響出ますよ。パのかゲームなのか、データベースかようわからんっていう。同じハードでかかるんだから。

●

だからと言って、ゲーム業界の中にはお客さんを取られると考える人がいるみたいなんですけど、そんな心配は全然ないと思います。ゲームはゲームでいいところがあるし、映画にはその魅力がある。その中間も当然あるでしょう。僕らはゲーム屋さんなんで、そちらに寄ったものを作って行こうと思ってますし、映像の人たちは──別にゲームを作る必要はないんでしょうけど──フィルム寄り、DVDソフトみたいなものから作ればいい。いずれその間が埋まって１本になるような気もしますが、そうなれば、作り手側の交流も深まって行くんで、一緒に製作したり、同時にクランクインしたりってこともあるでしょうしね。ただ、同じマシンで映画がかかるってことは、CGムービーを売りにしたゲーム、オープニングとかエンディングだけ使ってるっていうようなものはこの先、ちょっとキツでしょうね。ハリウッドに対抗したって勝てないんで。そっちの方向は辛いですよ。僕らゲーム屋にとっては、ゲームとして成

PSの延長線上にあるスペックより DVDによって磨かれるユーザーの感覚が マーケットを、ゲームのあり方を変えていく

Profile

Hideo Kojima



1963年生まれ。「スナッチャー」､「ポリスノーツ」､そして「メタルギア　ソリッド」などを監督として手がけ、その画期的な手法で注目を浴びる。現在は（株）コナミ　コンピュータ　エンタテインメント　ジャパン副社長。もちろんゲームデザイナーとしても活躍中で、最新作のGBソフト「メタルギア　ゴーストバベル」（４／27発売・4,500円）は全世界同時発売に。映画を愛し、LDコレクターでもある監督だが、PS２を契機にDVDに転換（？）。最初に観るのは『汚れた血』（レオスカラックス監督作品）と決め、すでに入手済みだという。



工夫してんですけど、彼らはゲームをずっとやってきてますから、いわゆるゲームで培った感覚をゲームに落とし込むんです。自分の決めたルールの中にいて、その域から出ることができない。作りたいゲームと言っても、「あのソフトのある部分が気に入らないから、そこを変えたい」みたいな話になってしまう。「ゲーム」っていうものの概念ができ上がってて、それが防波堤のようになって思考の広がりを妨げている。

●

それで僕がPS２を気に入ってる話になるんですけど（笑）、つまりDVDが再生できるってことは、いまよりももっとみんなが映画を観るようになるんじゃないかと。……恐らくですよ。映画を観れば、本もッケージだってとうぜんDVDと並んで置かれるわけだから、レイアウトや色の使い方とか、ファミコン時代を引きずってるような、だっさいパッケージなんて、そんなもん許されないですよ（笑）。ポスターもチラシも、何もかも。だから、そういうことで変わって行くんだと思います。あ、PS２は、エモーションエンジンではなくユーザーのエモーションで変わると……ええこと言いますねえ（笑）。ゲームのことだけ考えてたらダメだっていうのは今までもそうですけど、それでもゲーム業界の中だけを比較してたら良かったわけです。まあこれからは違うでしょう。そのうち……って言ってもすごく近い未来やと思いますけど、分類なんてなくなるんじゃないでしょうかね、全部デジタルコンテンツなんで。映画な立していることが大切ですからね。

●

ハードの性能向上よりも、DVDがかかるということによって市場が変えられることが大きいというわけですね。他にこれから出るハードも、そういう装備を当然のようにしているでしょうし。それをユーザーがどう使うかによって、その要求に応じて僕らも変わって行かないといけない。ゲームの企画とかシステムを見直すときが、開発側にもユーザーにも来るでしょうし、考えないといけない時期だろうと。僕はやっぱり、もう15年やってきた結構古いタイプなんで（笑）、グラフィックうんぬんというのは押さえながらも、もう一度ゲームとは何かというのを考えて、強調していきたいと思います。

「すべて捨てる」ことを改めたソニー
PS２の互換性は高く評価されていい

僕がPS２について非常に評価している部分は、PSと互換性を持たていることですね。それから、DVDが再生できるという点。従来機との互換性っていうのは、「スペックを上げるときにそれまでのすべてを捨ててきた」という、これまでのゲーム業界が自分の首を絞めてきた行為を──これはゲームマスコミもきちんと扱ってこなかった問題なんだけど──初めて打ち破ったということで、ソニーはよくやったなと思います。

かつて僕らは、初めてRPGを作る会社と組んで、初めてRPGを作るスタッフと、「でも、とにかくやってみようぜ」とゲーム制作を始めたんです。結果、酷い目に遭うんですけど、やればやるほど何が見えてきたかっていうと、大手のメーカーは改良を積み重ねたシステムを持っているし、一方で僕たちは全部ゼロから作っていたんだから、自主映画対ハリウッド映画みたいなもので、はじめから戦いになるわけラスの名前を付けても、新作は売れない。それは消費者が賢くなったといえますけど、マイナスな見方をすれば非常に保守的になってしまった。こうなると当然作る側は、PS２の仕様っていうのはPSで作るときよりも倍のお金と人数がかかるぐらいに腹括っといたほうがいいわけですが、そんなことは大手の会社しか対応できるわけがない。つまり、僕らが初期のゲーム業界に熱狂した「才能のある無名の若者が、アイディア一発でゲーム業界に革新を起こして当てる」という、ジャパニーズドリームが不可能になってくるってことは悲しいことでしょう。これだけ全てが完備されて、全てが細かく決められてしまっている日本という国において、最後の余裕のある「大陸」だったゲーム業界が、金のある大手が抱えるプロジェクトの形を採らない限りPS２の機能をフルに使えるゲームは作れないということになってしまうなら、それはとっても困ったことだと思うんですよ。さらに、倍の人数、倍のお金がかかるってことは、当然そこに集まってくる人間の数も増えるわけこそ若者がデジカメで撮った実写の、『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』みたいな、そういう作品を供給できる可能性をすごく感じますからね。本当に１本当たれば、それであらゆることががらっと変わるんですよ。映画業界だって、すごく古い話だけれど、伊丹（十三）さんの『お葬式』っていうのが当たったことによって、お客さんをちゃんと巻き込んでヒットさせることもできるんだって、みんなが気がついたっていうこともあったんですから。そういう神話を、早くゲーム業界に、っていうかPSをプラットフォームとして生まれてほしいなと思うんですよね。

ゲームマスコミも変わらないと
他業界から人材はやってこない

正直、「本当に僕らはゲームをビジュアルで買うか？」と、疑問に思ってるんです。ゲームマスコミの人は、「とにかく１枚、すごい絵（写真）をください!」っていうんですよね。それに対してゲーム会社も初めから「これはマスコミ用」っていう、ストーリーからすると全然関係ないような映像を用意して

才能のある無名の若者のアイディアが一発でゲーム業界に革新を起こす「ジャパニーズドリーム」はまだ可能だ！

ない。そもそも、僕らは、業界全体は「蓄積」を持っていて、それを分かち合えると思っていたんですよ。もう、常識とか共通項みたいなもののようにですね。でも、そうじゃなかったんですよ。

ゲームはRPGだったら開発に２、３年はかかるし、企画段階も合わせて４年ぐらいだから、22歳ぐらいの若い奴が入ってきても、20代のうちに２本作れたらいいほうなんですよ。それでは経験も情報交換も少ないわけなんですよね。それに比べると、日本映画はどんなに長くても１年ぐらいで終わるから、20代でも最低８本分の現場に着けるわけで、それだけ“場”を知ってるんです。そうすると、例えば監督に「この前の撮影で、降雪システムがあったけど、面白いですよ、あれ」みたいな提案もいい合えるわけです。で、これからPS２になったら、ますます１本の作品に関わる期間が長くなって、実際に蓄積を抱え込めるのは大きなメーカーほんの数社ぐらいになっちゃうんじゃないだろかと。それは、なんとつまんないことだろうなあと思うんですね。

●

要は、皆さんご存じのとおり基本的に不況なんですよ。堀井（雄二）さんなんかとも話すんですけど、旧タイトルのシリーズものっていうのは不況でもちゃんとバカ売れするんですよ。ところが堀井さんクで、そうすると突出したセンスというか、「今まで見たことないゲームなんだけど、これはいったいなんだ!?」っていう企画は、ますます通りにくくなってしまうし、どんどん大作主義になって、まさに大人数のテーブルの中で喋ることになるわけです。僕らだって、日本映画がかつて陥ったような１本企画を語ろうと思ったら、たくさんの重役さんが集まってきて勝手なことをいい出すっていうところに放り込まれましたしね。それで「ああ、やっぱりもうダメだな」って。ハリウッド映画であろうが何であろうが、最初は監督とプロデューサーと作家っていう３人の世界から始まるはずのものなんだけど、立ち上げの段階から大人数で会議しないと成立しないようなものになっているんです。

●

ネガティブなことばかりいってますけど、だからこそPSと互換性があるっていうことに意味があるんですよ。PSの仕様なら、まだ若い奴が勢いで作るってことができる世界だから、その可能性を残してくれているソニーさんを評価したいと思いますね。DVDが見られるっていうことも、まあDVDの機能っていうのはそんなに大したことない、それはひょっとすると最初のファミコンぐらいの機能しかないといってもいいぐらいのものなんだけど、それでも、それたり。プレイしてみるとそこだけ鮮明だったりするんだけど、本来はその物語なりそのゲームに要求されるバランスのうえであるべきものじゃないでですか。こんな本末転倒が起こってるんだから、そろそろゲームマスコミも、大作主義、ビジュアル先行っていう紹介方法を考え直してみる時期じゃないかと思いますよ。だって映画でいえば、雑誌はハリウッド特集もやるけど、一方で「沖縄を舞台にしたおばあちゃんの話だよ」って『ナヴィの恋』みたいな単館上映もちゃんと同じレベルで遜色なく紹介してるわけですよね。それを読む側も、等価として観ているし。そういう紹介の仕方をしていかないと、他のエンタテインメント業界からは、とても入ってこれないと思うんですよ。僕らもかつて、そのゲームマスコミの文法に結局晒されたわけですけど、「度肝を抜く絵をくれ」と。次は、「とにかくカタカナで新しいシステムの名前をでっちあげて命名してくれ」っていわれました（笑）。「今度はストーリーの美味しいところの、要所要所の絵をくれ」って……よくわかるでしょ？（笑）。だから、そうじゃなくて、やっぱりゲームマスコミがどれだけ成熟するかによって、他の外部の人がどれだけ来るか、ある意味、使命みたいなところがあると思いますよ。それには成熟していかなきゃしょうがないわけですよね。映画を例



e-motion message

舞台演出家

鴻上尚史

messageの２人目は、舞台演出家の鴻上氏。５年前、ゲーム制作に取り組んだ経験などをふまえ、PS２を語る。

にしましたけど、確かにハリウッド系の映画の動員力と単館上映作品の動員力を比べたらそれはもう全然違いますよ。でも小さな映画があるってことを紹介することが、結果として映画業界の豊かさに繋がっていくわけじゃないですか。場合によっちゃあ『ナヴィの恋』のほうがデカくて、ハリウッド映画のほうが小さいみたいな、そういう“素敵な転倒”をメディアが仕掛けていけない限り、正直いってなかなか“外部の血”を招くのは難しい。ユーザー側も、結局その煽りかたにすごく慣れ親しんでいるというか、擦りこまれているから良くないんですよね。もう、「すっげえんだよ、CGがよ」とか、「フルポリゴンのこれがもう本当すごいんだよ」、「操作性がすっごいスムーズでさ、振動対応だ」なんて、語られるテーマがそんなことにだんだん移ちゃってるでしょ。感動を与えてくれたゲームに関して、お互いに語り合えるっていうのがないんですよね。別に「クソゲー」とか「つまんない」とかっていう必要はないわけで、扱い方をきちんとして、それによって規模の小さな作品でも注目されることが、ゲーム業界を豊かにするんじゃないかと思いますね。

●

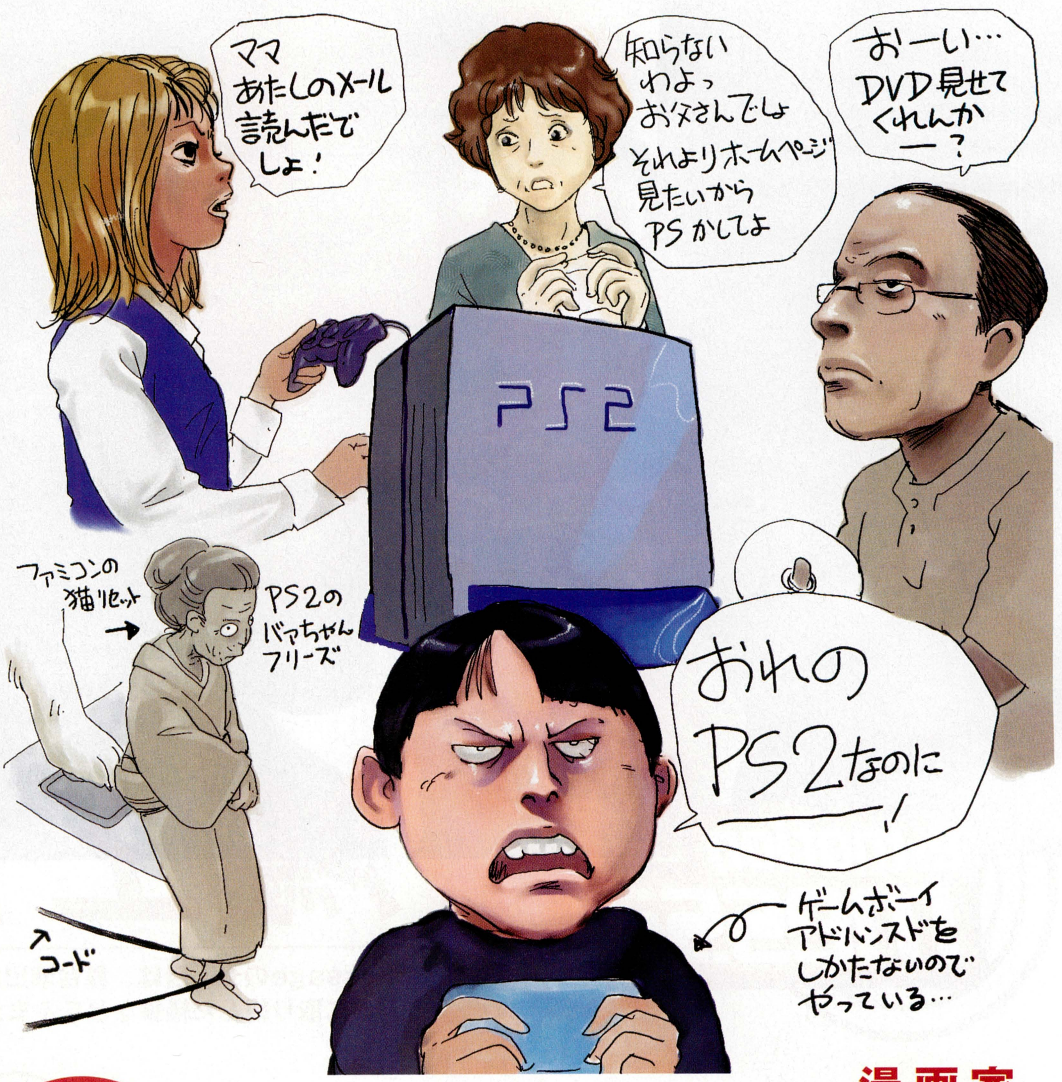
まあ、こういう状況ですから、僕らもいまは模様眺めです。PS２がこれからどうなるかっていう部分も見守りつつ。でも、DVDの会社とタイアップして、僕が実写の映像を撮って、DVDとしてPS２で遊べるような、まあ「ゲームのようなもの」を考えるほうが、実現は早そうですね。そっちだと、デジカメ持って役者集めれば、選択肢はたぶんあっても数十から百以内であんまり深くはないけど、それでもそのコンテンツには自信は持てるみたいなところはありますから。そんなやり方もありますね。

Profile

SYOUJI KOUKAMI



1958年愛媛県生まれ。早稲田大学法学部在学中に劇団「第三舞台」を旗揚げし、脚本、演出、主宰を務める。'97年には文化庁の芸術家在外研修制度でロンドンに演劇文化を学ぶため留学。スーファミソフト「G.O.D」の制作も手がける。再びゲームをやらないかの問いに、「どこか予算が２億ぐらいあっていままでにないゲームを一緒に考えようというメーカーがあれば」と。そのテーマは「演劇をゲームで体感できるソフト」だという。



漫画家

鈴木みそ

e-motion message

**ゲーム歴云年、独自の視点で業界を愉しむ
イラストレーターはPS2のここが気になる？**

今現在、伝わってきている話では、PS2のDVD再生能力はとてもすごいらしいですね。見たわけではないので、ネオアトラスの「信じる、信じない」レベルのお話ではありますが。

ここでボクが思うことは、いったい家のどのあたりに置かれるのか、という些細なことです。

DVDを借りてきて見る、という人が多くなれば、それはもうお茶の間にある、家で一番でっかいメインのテレビにつなぎたくなるのが人情ってもんです。

「やっぱりDVDは綺麗だなあ」とオヤジが言うと、「ちょっとメール見させて」とお姉ちゃん（将来のネットに繋がる状態をイメージしてます）。お兄ちゃんがメインで使うはずだったのに、すっかり家中の人間が使ってしまっている。ゲームやらせてよお、とせっかく買ってきたDVDロムを差し込もうとすると、父さん野球を見てしまっている。

「駄目だ駄目だ、ゲームはお前の部屋でやんなさい」

「部屋に持っていったら、通信出来ないじゃん！」

TAに接続しているケーブルは一階のお茶の間にあったりします。

モニタが足んないよ！

仕方がないので、自分の部屋に置いてある14インチの小型テレビをお茶の間に持ってきて、後ろをごそごそして埃だらけになりながら、AVケーブルをつなぐ。

「こんなちっちゃいモニタじゃ、PSと変わらないじゃん」

ボクは仕事部屋でゲームをするように嫁にきつくいわれているので、もうすでにPSとドリームキャストの画面の細かさの違いがあまりよくわかりません。

14インチで映画を見る気にもなれないので（エロビデオは別）きっとお茶の間の29インチにつなぐと思うんですよ。でもゲームをやっていると、確実に「今日はドラマがあるから8時まで」といわれてしまう。これは大問題ではありませんか。

一人暮らしをしている人にはどうでもいいかもしれないけど、PS2のユーザーは家族も多いと思うんですよ。PS2の本体を別の部屋に移動するのは、ケーブルを繋いでネットを始めてしまうと難しくなる。

最新のネットワークゲームをするために、延長ケーブルを家中に延ばして、トビラが閉じなくなったり、ふとネットが寸断されたと思ったら、婆ちゃんがコードに足を絡ませて引っこ抜いてたりするよ、きっと。

いやいや、すぐにワイヤレスで通信できるようになりますよ。と君は思うかもしれない。

でもPS2は一台しかないのだ。とっても個人的なメールやら、ゲームやら、実はネットに繋いで多人数でゲームすればするほど、逆にユーザーは個人の領域が多くなる。パーソナル化するのである。

そのときにこう思うに違いない。

PS2はブルーの台より取っ手をつけるべきだったのではないかと。

e-motion message

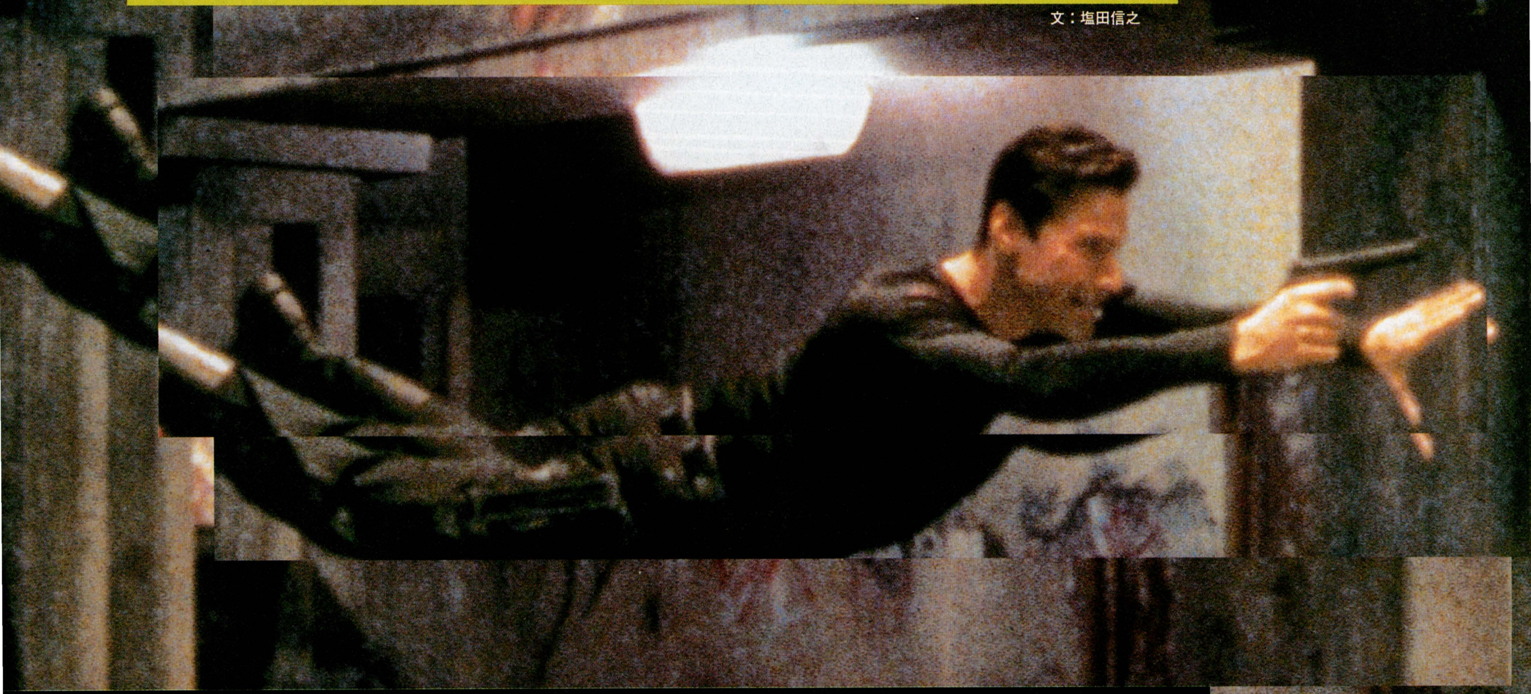


見るならコレでしょ？ DVD ソフトカタログ!!

e-motion DVD view

DVD再生機能を使わないなんてまさに宝の持ち腐れ。特に発売直後はまだゲームも少ないし、ゲームよりもお値段が安いことの多いDVDソフトを楽しまなくちゃ損ってものでしょ。DVD初体験でも十分楽しめる63タイトルをセレクト。

文：塩田信之



これは確かにひとつの大きな流れを創り出した映画だ

日本で公開される前から絶賛する声も多かったこの作品。同じキアヌ・リーヴス主演の電脳SFだからといって、『JM』と似たような作品だと思っていたら大違い。いや、『JM』にもちゃんといいところはあるんだけど、『マトリックス』の場合は詰め込まれているイメージの量がケタ違い。『JM』では技術的に表現できなかったと思われる電脳世界な雰囲気を惜しみなくつぎ込まれた技術で構築した作品だ。もっとも、まだ若手の兄弟監督だけに、お話的な重厚感は今ひとつと感じる向きもある。しかし、それを補って余りある映像体験で視聴者を翻弄してくれる。そのクオリティの高い映像を楽しむのには、DVDソフトは非常に適していると言えるだろう。劇場では大スクリーンの迫力に圧倒されて細部まで観察できないようなところも、DVDなら隅々まで確認できるはずだ。「特別版」「ROM版」に収録されている「Follow the White Rabbit」モードは、『マトリックス』自体が暗示している『不思議の国のアリス』のように、映画本編を見ながら白ウサギのナビゲートによってメイキングも見ることができるという遊び心を持った他ではあまり見ない特別モード。劇場などで本作品を見ていたとしても、このモードで見れば必ず新たな発見に出逢うことができる。

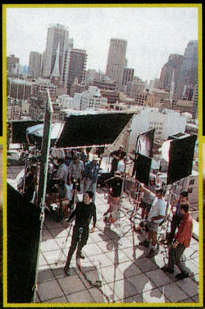
さて、出演者についても少し触れておきたい。キアヌ・リーヴスの黒ずくめのコート姿は確かにかっこいいのだが、キリストの三位一体を意味する名のトリニティーを演じるキャリー＝アン・モスの立ち居振る舞いも美しい。アクションの魅せ場はキアヌ以上にあるといっていい。そして、ショックと共に忘れられないのが悪役のヒューゴ・ウィーヴィング。『プリシラ』というオーストラリア映画で電飾つきのドレスを着たドラッグ・クイーンを演じた姿からは想像もつかない変貌ぶり。『マトリックス』を見てから『プリシラ』を見たら別の意味で楽しめること請け合い。ぜひ。





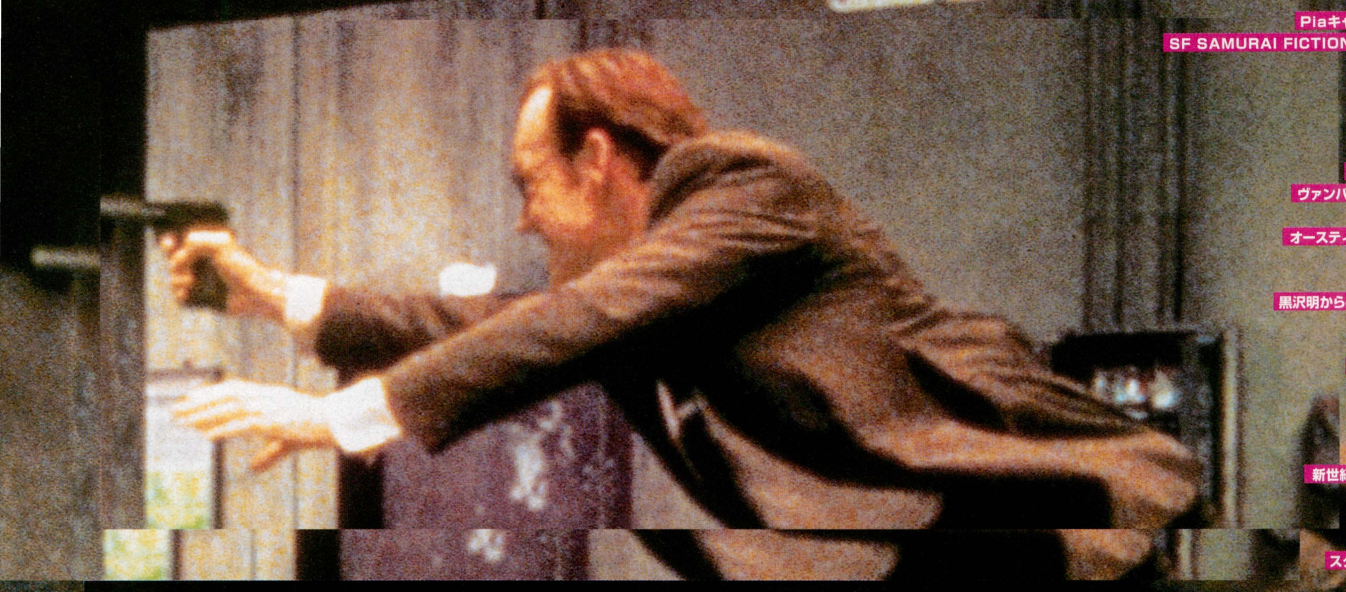








THE MATRIX



マトリックス コレクターズボックス 完全英語版

THE MATRIX Collector's Box

SD-14 ¥9,800(税別)



すでに発売されている特典付き限定ボックス。DVDには本編136分と、音声情報として出演者やスタッフの音声解説とサウンドトラックが入っている。特典は英語のシナリオ、ポスター、ポートレートとスチール集。もう手に入らないかも。

マトリックス 特別版

THE MATRIX Standard Version

DL-17737 ¥4,200(税別)



3月17日に発売される通常版。日本語吹替え音声、日本語字幕と、メイキングなど特典映像が66分追加されたもの。本編を見ながらメイキングをナビゲートしてくれる「Follow the White Rabbit」モードも搭載されている。まずはこれ。

マトリックス DVD-ROM対応特別版

THE MATRIX Web Version

DL-WB17737 ¥5,200(税別)



「特別版」の内容に加えてWindows98で動作するDVD-ROMコンテンツを収録したバージョン。ただし、容量の都合により日本語吹替え音声はカットされている。クイズモードや、シナリオ・ストーリーボードなどの閲覧モードもある。

1999年アメリカ●監督・脚本：アンディ・ウォシャウスキー&ラリー・ウォシャウスキー●制作：ジョエル・シルヴァー●音楽：ドン・デイヴィス●キャスト：キアヌ・リーヴス/ローレンス・フィッシュバーン/キャリー＝アン・モス/ヒューゴ・ウィーヴィング/グロリア・フォスター

タイムワーナー●本編136分●片面2層●16:9 シネマスコープ スクイーズ(本編)●ステレオ/ドルビー/5.1chサラウンド
（※セルビデオ版はオリジナル編集の特典映像約26分収録で¥3,980(税別)）

タイトル

2001年宇宙の旅　特別版
CUBE
ER緊急救命室 DVDコレクターズセット
PERFECT BLUE
Piaキャロットへようこそ!!2 DX
SF SAMURAI FICTION　サムライ・フィクション
TAXi
THE ビッグオー
X-ファイル～スクィーズ
アルマゲドン
ヴァイラス
ヴァンパイア　最期の聖戦
ヴァンパイアハンター DVD-BOX
エリザベス
オースティン・パワーズ：デラックス
彼氏彼女の事情
機動戦艦ナデシコ
黒沢明からのメッセージ/美しい映画を
劇場版 機動戦艦ナデシコ
劇場版 少女革命ウテナ
ゴーストバスターズ BOX
ザ・グリード
サイココレクション
シティ・オブ・エンジェル
シン・レッド・ライン
新世紀エヴァンゲリオン　劇場版
新世紀エヴァンゲリオン
スクリーム
スクリーム2
スターシップ・トゥルーパーズ
ターミネーター
タイタニック
ディープ・フィアー
帝都封印
デジタルウルトラシリーズDVD ウルトラセブン
デジタルウルトラシリーズDVD ウルトラマン
富江
ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド
ナイトメアー・ビフォア・クリスマス
ニルヴァーナ
ネットフォース　オリジナル全長版
ネバーエンディング・ストーリー3
ノッティングヒルの恋人
ハイランダー/悪魔の戦士
ハムナプトラ/失われた砂漠の都
パラサイト
フィフス・エレメント
フー・アム・アイ
フェノミナ　インテグラルハード完全版
フランダースの犬
ブレードランナー最終版（ディレクターズカット）
マーズ・アタック!
魔法の剣 キャメロット
ミミック
無限のリヴァイアス
メッセンジャー
らせん
ラン・ローラ・ラン
リング
レリック
ロスト・イン・スペース
ロボコップ〈特別版〉

洋画 日本では好き嫌いのわかれるアメリカの「おバカ」映画

最大級のハリケーンのような『スター・ウォーズ エピソード1』を興行成績1位の座から引きずり下ろした作品として有名な『オースティン・パワーズ：デラックス』。アメリカでの熱狂ぶりはすさまじく、どんなにおもしろいのかと期待に胸を膨らませて見に行ってみたら、「なんだかよくわからん」と思った人も少なくないのではないだろうか。アメリカのギャグは日本人には通じないといってしまうのはまさしく極論だが、ちゃんと楽しむためには多少の素養が必要なのも確か。『サタデー・ナイト・ライブ』やレスリー・ニールセンものの映画などに日夜慣れ親しんでいるならすんなりと笑えるのかも知れないが、そうでなければ「ちょっと"お下品"」くらいの印象に終わってしまう可能性がある。まあ、あんまり難しく考えないで、「バッカやなー、こいつ」くらいに受け流すのもひとつの楽しみ方でしょう。楽しい、と感じたら迷わず前作『オースティン・パワーズ』にも手を出すこと。

3/3発売





そんな呼び方もないだろうが今回の「オースティン・ガール」は、『ツイン・ピークス』のアニー、『ブギーナイツ』のブランディー、『ロスト・イン・スペース』のジュディなどを演じているヘザー・グラハム。

オースティン・パワーズ：デラックス
AUSTIN POWERS: THE SPY WHO SHAGGED ME

1999年アメリカ●監督：ジェイ・ローチ●脚本：マイク・マイヤーズ / マイケル・マックラーズ●音楽：ジョージ・S・クリントン / マドンナ●キャスト：マイク・マイヤーズ(3役) / ヘザー・グラハム / セス・グリーン / マイケル・ヨーク

発売：日本ヘラルド●販売：ポニーキャニオン●PCBH-00025●¥5,300(税別)●95分+60分●片面2層●16:9 ビスタサイズ●字幕：日本語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド（英語）

キャストのミニ知識

前作からドクター・イーヴルの息子スコットを演じているセス・グリーンは、最近の若手注目株のひとり。映画『アイドルハンズ』のミック役もイイ感じだが、日本では『ナイトフォール』というタイトルでビデオ発売されているアメリカのTVドラマ『Buffy: the Vampire Slayer』のオズ役のレギュラー出演が印象深い。

洋画 大人になっても素敵な恋をしたいもの

発売中



コメディ要素も強い恋愛映画。『プリティ・ウーマン』のころから恋愛映画のヒロインとして不動の地位にいるジュリア・ロバーツと、日本でもそのほのぼのとしたキャラクターが人気のヒュー・グラントが主人公。このDVD版には、ヒュー・グラントの撮影日誌をはじめ、ノッティングヒルのタウンガイドなど特典映像がかなり盛り込まれている。

ノッティングヒルの恋人
NOTTING HILL

1999年アメリカ●監督：ロジャー・ミッチェル●脚本：リチャード・カーティス●音楽：トレヴァー・ジョーンズ●キャスト：ジュリア・ロバーツ / ヒュー・グラント / リチャード・マッケイブ / リス・イファンズ / ジェイムス・ドレイファス

ポニーキャニオン●PCBP-00185●¥4,700(税別)●123分●片面2層●16:9 シネマスコープ●字幕：日本語 / 吹替用●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド / 5.1chDTSサラウンド（英語）

洋画 史実ではないけど、本当にあってもおかしくない物語

4/5発売



イギリスのエリザベス女王Ⅰ世を、歴史に基づいた上で恋もするひとりの女性として運命と向かい合う姿を描くドラマ。この作品に限ったことではないのだが、実際の歴史についてある程度知識があると、より深く物語を楽しむことができる。映画に合わせるようにエリザベスⅠ世の本もいくつか出版されているので、それらを手にしながら見てみよう。

エリザベス
ELIZABETH

1998年イギリス / インド●監督：シェカール・カプール●脚本：マイケル・ハースト●音楽：デヴィッド・ハーシュフェルダー●キャスト：ケイト・ブランシェット / ジョセフ・ファインズ / リチャード・アッテンボロー

ソニー・ピクチャーズエンタテインメント●SHD-31160●¥5,300(税別)●約124分●片面2層●16:9 ビスタサイズ スクイーズ●字幕：日本語 / 英語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド（英語）

洋画 20分間全力疾走なんて普通の人にはまず無理でしょう

恋人マニのため、20分間で10万マルクものお金を用意しなければならなくなってしまったローラ、タイトルの通り走る走る走る走る。なんだか妙なアニメーションやら、一般的な映画の通念を覆すバージョン違い演出やら、普通では考えられないような感覚が観客にアピールしたのだろう。日本ではあまり紹介されることのないドイツ映画としては、大きく予想を裏切るヒットに結びついた。そのせいというわけでもないが、最近になってようやくドイツ映画は少しずつ日本でも見られるようになってきたようだ。もちろん、アメリカ・イギリス・フランス映画に比べればまだまだ情報も少ないし、ごく限られたタイトルだけしか見ることはできないのだが。割と最近の公開作では『バンディッツ!』などもそうなのだが、ドイツ映画はロック・ミュージックと密接な関係にあるのかもしれない。

3/17発売





ローラが10万マルクを得るための手段は、父親への借金、スーパーの強盗、銀行強盗、カジノがある。果たして、無事にお金を入手してマニを救うことができるのだろうか。

ラン・ローラ・ラン
LOLA RENNT

1998年ドイツ●監督・脚本・音楽：トム・ティクヴァ●制作：シュテファン・アーント●音楽：ジョニー・クリメック / ラインホルト・ハイル●キャスト：フランカ・ポテンテ / モーリッツ・ブライプトロイ / ヘルベルト・クナウプ

コムストック / パンドラ / ポニーキャニオン / テレビ東京 / テレビ大阪●PCBE-00019●¥4,700(税別)●81分●片面1層●16:9 ビスタサイズ●字幕：日本語 / 吹替用●音声：ドイツ語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1ch

発売中 洋画

幽霊を殺してへいきなの？……そりゃ商売だし



プレイステーション2を買うユーザーの中には、この映画の第1作が公開された頃にはまだ生まれてもいなかったという人もいるのではないだろうか。特に1作目のDVDにはたくさんの特典映像が収められているのだが、それを懐かしいと楽しめるのは30代以上のユーザーが中心。SFXを駆使した楽しいコメディだが、特に1作目はもうかなり古く感じられるのも確かだ。

ゴーストバスターズ シリーズ～スペシャル・ボックス
GHOSTBUSTERS C.E./GHOSTBUSTERS 2

1984/1989年アメリカ●監督：アイヴァン・ライトマン●脚本：ダン・エイクロイド&ハロルド・レイミス●音楽：エルマー・バーンスタイン / レイ・パーカーJr●キャスト：ビル・マーレイ / ダン・エイクロイド / シガニー・ウィーバー

ソニー・ピクチャーズエンタテインメント●BP-107●¥7,600(税別)●105分+108分●2枚組●16:9 シネマスコープ●字幕：日本語 / 映画 / 吹替用●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド(英語)

3/24発売 洋画

アニメと違ってこの映画の犬は黒い毛並み



ハリウッド制作だからなのか、「ハッピーエンド」の『フランダースの犬』。日本ではアニメ版が深く浸透しているため、劇場公開される際は原作通りの悲劇エンディング版が公開された。ハリウッドが楽天的なのか日本人が暗いのかの判断は難しいところだが、そんなところにも国民性が現れているように思う。DVDには両方の結末が収録されている。

フランダースの犬
A DOG OF FLANDERS

1999年アメリカ●監督・脚本：ケヴィン・ブロディー●脚本：ロバート・シンガー●音楽：リチャード・フリードマン●キャスト：ジャック・ウォーデン / ジェレミー・ジェイムス・キスナー / ジョン・ヴォイト / シェリル・ラッド

東芝デジタルフロンティア / アミューズ●ASBY-1656●¥4,800(税別)

発売中 洋画

戦争ってこんなに美しいものだったのかと思ってしまったりする映画



テレンス・マリックの20年ぶりの作品という前評判もさることながら、美しい映像とか感動の物語と評判の高かったこの映画。実際、戦争中だというのに映像は非常に美しく、妙に空の青さなどが印象に残る。もっとも、映画自体が訴えようとしているテーマはとらえどころがないという感覚もあり、感じる人は深く感動するのだろうが、わからない人も多いだろう。

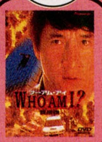
シン・レッド・ライン<DTS>
THE THIN RED LINE

1998年アメリカ●監督・脚本：テレンス・マリック●原作：ジェイムス・ジョーンズ●音楽：ハンス・ジマー●キャスト：ショーン・ペン / エイドリアン・ブラディ / ジェイムス・カヴィーゼル / ジョン・キューザック / ジョージ・クルーニー

パイオニアLDC●PIBF-1155●¥6,800(税別)●171分●片面2層2枚組●16:9 シネマスコープ●字幕：日本語 / 英語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chDTS(英語)

発売中 洋画

ジャッキー・チェン健在香港でまさに本領発揮



作品的には、クリス・タッカーと共演した『ラッシュアワー』よりも前に公開されたもの。『ファイティング・マスター』(1971)やそれ以前の端役出演からアクションスターとして活躍していたジャッキー・チェンは、30年もの間第一線のスターだった。確かに歳を取ったとは思うものの、やはり常人を遥かに凌ぐアクションには脱帽するしかないでしょう。

フー・アム・アイ<DTS>
WHO AM I?

1998年香港●監督：ベニー・チャン / ジャッキー・チェン●脚本：スーザン・チャン / リー・レイノルズ●音楽：ネイサン・ウォン●キャスト：チャッキー・チェン / ミシェル・フェレ / 山本未来 / ケイン・コスギ

パイオニアLDC●PIBF-1221●¥6,800(税別)●120分●シネマスコープ スクイーズ●字幕：日本語●音声：英語●ドルビーデジタル5.1chDTS（通常版は PIBF-1220、¥4700(税別)、日本語音声あり）

洋画

若い才能のぶつかりあいがもたらすものに期待

『デスペラード』『フロム・ダスク・ティル・ドーン』のロバート・ロドリゲスが監督で、『スクリーム』『ラストサマー』やTVドラマ『ドーソンズ・クリーク』のケヴィン・ウィリアムスンが脚本と聞いては、ちょっとマニアックかなとも思いつつも期待が盛り上がってしまうというもの。ケヴィン・ウィリアムスンものではいつもそうだが、映画出演は少なくてもTVドラマなどで人気のある若手スターが起用される。この作品でも、まだほとんど名前の知られていなかったジョーダナ・ブリュースターをヒロインに抜擢。『ER緊急救命室』へのゲスト出演や映画『ノイズ』の出演で注目されてきたクレア・デュバルや、『ディープインパクト』のイライジャ・ウッド、『ハロウィンH2O』のジョシュ・ハートネットなどこれからの活躍が大いに期待できる出演者が集っている。……でも、思ったほど話題にはならなかったのはとても残念。



発売中



原題の「FACULTY」とは、能力・才能といった意味の単語。確かに耳慣れない単語だが、「パラサイト」というのもずいぶん直接的なタイトル。『パラサイト・イブ』とイメージがダブっちゃうし……。

パラサイト
THE FACULTY

1998年アメリカ●監督・編集：ロバート・ロドリゲス●脚本：ケヴィン・ウィリアムスン●制作：エリザベス・アベラン●音楽：マルコ・ベルトラミ●キャスト：ジョシュ・ハートネット / イライジャ・ウッド / ジョーダナ・ブリュースター

ポニーキャニオン●PCBP-00188●¥4,700(税別)●104分●片面1層●16:9 ビスタサイズ●字幕：日本語 / 吹替用●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1ch

洋画

見比べてみるのが楽しいオリジナル版とリメイク版

このリメイク版は、ある意味とても画期的な作品。オリジナルの脚本家がリメイク版の脚本も監督し、筋立てだけでなくカメラアングルから音楽や効果などの演出についてもほとんどをオリジナルに忠実な形で再現している。もちろん、それだけ大切に扱われたオリジナル版が素晴らしい作品であることは間違いないのだが、監督にしろ出演者にしろ自己主張を抑えてコピーに徹するのはかなり大変なことではないかと思うのだ。もちろん、オリジナルに忠実とはいっても現代の視点から見れば少々奇異に感じるような部分はアレンジが加えられたし、スタッフや出演者も基本的に忠実ではあるが十分にオリジナリティは発揮したといったコメントを発表している。実際に隅々まで見比べてみたらどうなのか。さすがにディスクは交換しなければならないから少々面倒ではあるが、このセット版ならそれができるというわけだ。



発売中



オリジナルではジャネット・リーが演じてゴールデン・グローブ賞を受賞したヒロインを、リメイク版では『ラストサマー』や『6デイズ / 7ナイツ』などのアン・ヘッシュが演じている。

サイコ 1960&1998コレクション
PSYCHO 1960 & PSYCHO 1998

1980年アメリカ●原作：ロバート・ブロック●制作・監督：アルフレッド・ヒッチコック●主演：アンソニー・パーキンス　1998年アメリカ●制作・監督：ガス・ヴァン・サント●主演：ヴィンス・ヴォーン

ソニー・ピクチャーズエンタテインメント●BP-109●¥6,980(税別)●108分+104分●片面2層2枚組●16:9 ビスタサイズ●字幕：英語 / 日本語（60年版には他に5ヶ国語収録）●音声：英語 / 日本語（60年版はモノラル英語のみ）

3/25 発売 アニメ

極限状態における少年少女たちの苦悩とは



去年の10月からテレビ東京で放送されているTVアニメシリーズのDVD化。22世紀の宇宙を舞台に、多人数の少年少女たちの間で繰り広げられる人間ドラマに焦点を当てた一種独特な雰囲気を持つアニメーション。DVDは2巻以降、5月から毎月3話ずつ収録して全9巻発売される。3月に発売される第1巻は2話収録で、初回生産版には4巻収納可能なゲドゥルトボックスが付属する。

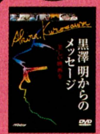
無限のリヴァイアス ❶〜

1999年日本●監督：谷口悟朗●シリーズ構成：黒田洋介●キャラクターデザイン：平井久司●メカニックデザイン：山根公利●音楽：服部克久●企画・制作：サンライズ●声の出演：白鳥哲 / 保志総一朗 / 関智一 / 桑島法子 / 丹下桜 / 氷上恭子 / 檜山修之

バンダイビジュアル●BCBA-0429●¥5,000(税別)●50分(予定)●片面1層●音声：日本語●ステレオ / ドルビーデジタル

発売中 etc

世界のクロサワを日本人が知らなくてどうするのか



黒澤明の残した、美しい映画を作りたいという言葉をタイトルに冠し、遺された映画制作のさまざまなことがらについてを、豊富な資料や遺品とともに紹介する。黒澤組スタッフの証言や、黒澤作品の名場面映像も多数収録されている。まず作品そのものに触れてから、それらの作品の沿革を知るために参照するといった使い方がベターだと思われる。

黒沢明からのメッセージ 美しい映画を
MESSAGE FROM AKIRA KUROSAWA

DVDオリジナル作品●制作総指揮：黒澤久雄●ナレーション：黒澤和子●制作：黒澤プロダクション / 日本ビクター

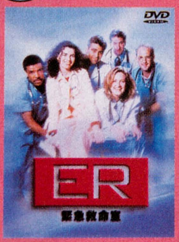
発売：日本ビクター●販売：ビクターエンタテインメント●JVBF-60001●¥6,000(税別)●82分●片面1層●4:3 スタンダード●字幕：日本語●音声：英語 / 日本語

ドラマ

実際の医療現場を下敷きにしたドラマ

最近になって海外のTVドラマも、国内のドラマと同じように簡単に見ることができるような環境が徐々にできてきた。古くは『ツイン・ピークス』のレンタルビデオでのブーム、『X-ファイル』『ビバリーヒルズ青春白書』と大きなヒットシリーズを経て、スティーヴン・スピルバーグとマイケル・クライトンが仕掛けたのがこの『ER緊急救命室』だ。アメリカで視聴率トップを何度も記録し、現在も人気を維持してシリーズが継続している。海外のTVドラマは人気の陰りが見えるとシーズン途中でも容赦なく打ち切られる世界なので、何シーズンも続くこと自体重要な意味を持っている。日本でも、シーズンごとに全話DVD化され発売された海外ドラマは『ER』が初めてで、現在第2シーズンのボックスまで発売されている。こうした海外ドラマのDVD化は大いに歓迎すべきことなので、これからもがんばって出し続けていってほしいところ。

発売中





海外TVドラマの魅力は、複数のキャラクターが同時多発的になんらかの事件と遭遇し、互いに交流することで事件がつながったり解決していく人間同士のドラマが見えること。『ER』ももちろんそうした魅力が無数に詰め込まれている。

ER緊急救命室 DVDコレクターズセット ❶❷
E.R.

1994年アメリカ●原案・制作総指揮・脚本：マイケル・クライトン●監督：ロッド・ホルコム / ミミ・レダーほか●キャスト：アンソニー・エドワーズ / ノア・ワイリー / ジュリアナ・マルグリーズ / ジョージ・クルーニー

ワーナー・ホーム・ビデオ●SD-2●¥23,800(税別)●1203分(本編)+約40分●片面2層 / 両面1層●4:3●字幕：日本語 / 英語●音声：英語 / 日本語●ステレオ(英語) / モノラル(日本語)

キャストのミニ蘊蓄

TVシリーズが何シーズンも続くと、レギュラーキャラクターの入れ換えも行われる。『ER』のダグラス・ロス役で人気が爆発し映画出演の多くなったジョージ・クルーニーも、最新のシリーズではレギュラーを降板した。ひいきのキャラクターが降板してしまうのは残念なことだが、後にゲスト出演したりした時にまた別の感動を味わうことができる。

3/17 発売 邦画

自転車に乗ってるからって競輪の映画ではないのだ



去年劇場で公開され、一部では主演のふたり以上にナインティナインの「やべっち」の出演が話題となった、自転車に青春をぶつける若者たちの物語。『私をスキーに連れてって』のヒット以降、『波の数だけ抱きしめて』を公開してから新作の便りの届かなかったホイチョイ・プロダクションズ制作による久々の青春ラブコメディ映画。ギャルゲー系の恋愛とはちょっと雰囲気違うけどね。

メッセンジャー

1999年日本●監督：馬場康夫●脚本：戸田山雅司●撮影：長谷川元吉●音楽：本間勇輔●主題歌：久保田利伸●キャスト：飯島直子 / 草なぎ剛 / 矢部浩之 / 京野ことみ / 加山雄三 / 別所哲也 / 青木伸輔 / 京晋佑

フジテレビ / 小学館 / ポニーキャニオン●PCBG-00103●¥4,700(税別)●118分●片面2層●16:9 ビスタサイズ●字幕：英語●音声：日本語●ステレオ / 5.1chドルビーサラウンド

リリース中 アニメ

年齢規制のない一般向け作品として再登場



パソコンのエッチゲームを原作として、18歳未満購入不可作品という扱いでオリジナルアニメ化されていたものを、プレイステーション・セガサターン版の原作ゲーム移植発売をふまえて一般向けオリジナルアニメとして新たにスタートしたシリーズ。それが、DVD版も含めたこの「デラックス」シリーズだ。最新作は、4月25日発売の第3巻「恋のマスカレード・サンデー」。

Piaキャロットへようこそ !! 2DX ❶〜

1999年日本●原作：稲村竜一『Piaキャロットへようこそ!!2』(F&C / カクテル・ソフト)●監督：杜野幼青●キャラクター原案：甘露樹 / みつみ美里 / CHARM●キャラクターデザイン / 作画監督：佐藤淳●スーパーバイザー：Dr.POCHI

発売：Pia2DX制作委員会●販売：ビームエンタテインメント●各5,800(税別)●各30分●片面1層●4:3 スタンダード●音声：日本語●ステレオ / ドルビーデジタル

洋画

昔の映画のミイラ男なんて あんまり恐くないけどね

エジプトの伝説の都ハムナプトラを舞台に、考古学者の卵イヴリンと傭兵リック・オコネルの冒険を描くアクション巨編。遺跡での冒険は『インディ・ジョーンズ』シリーズを思い起こさせるが、この作品のベースとなっているのは原題にある通り1932年の映画『ミイラ再生』で、ミイラ男の呪いと主人公が対決するホラー映画。エジプトの死の神オシリスに使える高僧であり、セティ王を暗殺した罪でミイラ男となってしまったイムホテップが「ミイラ男」で、『ミイラ再生』でボリス・カーロフが演じた怪物とはなんだかイメージが違うような気もするが、『ガンメン』や『ザ・グリード』などを監督してきたスティーブン・ソマーズなりの現代風アレンジということなのだろう。『ジャングル・ジョージ』も演じたブレンダン・フレイザーの魅力もあってヒットしたこの作品は、2001年公開に向けて続編が制作されている。

発売中





悪役も含めまだ全キャストが決まったわけではないが、続編でもブレンダン・フレイザー、レイチェル・ワイズ、ジョン・ハナは同じキャラクターで出演することになっているようだ。

ハムナプトラ 失われた砂漠の都 THE MUMMY

1999年アメリカ●監督・脚本：スティーブン・ソマーズ●原作：ニナ・ウィルコックス・パトナム / リチャード・シェイヤー●音楽：ジェリー・ゴールドスミス●キャスト：ブレンダン・フレイザー / レイチェル・ワイズ / ジョン・ハナ

ソニー・ピクチャーズエンタテインメント●SUD-30630●¥3,800(税別)●125分●片面2層●16:9 シネマスコープ●字幕：英語 / 日本語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド

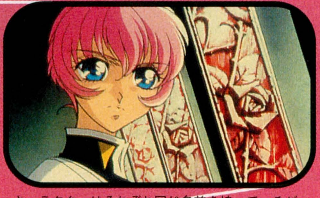
アニメ

DVD版にはすごい特典映像が 満載されているらしいよ

1997年春からテレビ東京系で放送されたアニメシリーズ『少女革命ウテナ』の劇場用作品。少女マンガとしてのきらびやかな世界観と、舞台劇・実験劇の手法を組み合わせて独特の雰囲気を造り上げたTVシリーズは、多くの熱狂的ファンを生んだ。この劇場版は、TV版に続く物語ではなく、物語設定やキャラクターまでをもつくり直し、劇場版だけで独立した作品として成立するよう作られた。TV版と劇場版での設定的な変化は双方を知ることで互いに意味性を補完する働きを見出すことができ、観るものが自発的に双方を比較することでまた違ったおもしろさを発見できる。もっとも、『新世紀エヴァンゲリオン』や『劇場版機動戦艦ナデシコ』と比べると、そうした自発的な楽しみ方を実践したユーザー数は少なかったようだ。DVD版発売によって、またなにか別の動きが生まれるのかどうかが気になるところだ。

3/3発売





キャラクターはそれぞれ同じ名前を持っているが、髪型や服装など、さまざまな要素が変更されている。

少女革命ウテナ アドゥレセンス黙示録

1999年日本●制作：大月俊倫●企画・原作：ビーパパス●原作・監督：幾原邦彦●原案・漫画：さいとうちほ●脚本：榎戸洋司●音楽：光宗信吉 / J.A.シーザー / 天利英跡●声の出演：川上とも子 / 渕崎ゆり子 / 子安武人 / 三石琴乃

キングレコード●KIBA-474●¥7,500(税別)●87分●片面2層●16:9 ビスタサイズ スクイーズ●ステレオ / ドルビーデジタルサラウンド

リリース中 特撮

パパが子供と一緒に ウルトラマンをDVDで見る日



本放送を見ていた世代の人はだいたい40歳以上。子供がいたら、もうウルトラマンを見るくらいの年ごろになっていても不思議ではない。いつの間にか、そんな時代がやってきたんですねえ。このDVD発売をきっかけに、お父さんが子供と一緒に見るということもあっても不思議ではない。果たして、次の世代の子供たちにウルトラマンは伝わっていくのだろうか。

デジタルウルトラシリーズDVD ウルトラマン（全10巻）

1966年日本●監督：円谷一 / 実相寺昭雄ほか●脚本：関沢新一 / 金城哲夫 / 藤川桂介ほか●特殊技術：高野宏一ほか●キャスト：小林昭二 / 黒部進 / 石井伊吉 / 二瓶正也 / 桜井浩子 / 津沢彰秀 / 平田昭彦 / 古谷敏 / 石坂浩二 / 浦野光

発売：パナソニックデジタルネットワークサーブ●販売：ビームエンタテインメント●各3,800(税別)●各100分●片面2層●4:3●ステレオ / ドルビーデジタル / 5.1ch（4話中1話）

邦画

嶋田久作の加藤保憲は やっぱりハマり役でしょう

「風水先生」こと荒俣宏最大の小説、『帝都物語』の映像化作品2本をセットにし、約96分の特典映像DVDを付属したボックス。これを決定版としてこれ以上はもう触れることもないだろうという意味で、「封印」とタイトルされているのだろう。もっとも、封印はいつか破られることが往々にしてあるのだが。……それはさておき、『帝都物語』の劇場公開もすでに12年前のこと。今になってまた、陰陽道などがちょっとしたムーブメントになっているのだから、歴史は確かに10年くらいの周期でループを繰り返しているのかも知れない。そんなひとサイクル前の作品だから、『帝都大戦』にはスクリーミング・マッド・ジョージも参加しているものの今となってはちょっと古臭い。でも、それが逆に作品の雰囲気にあってしまうところも芸なのかもしれない。なお、映画2本は単品でも発売されている。

2/25発売





劇場公開された当時、「ああ、加藤はこの人しかいない」と納得したもの。こういっては失礼だが、素顔からして常人ではない雰囲気が漂っている。でも「笑っていいとも」とかに笑顔で登場したりしてなんだか妙に落胆した記憶も。

帝都封印

『帝都物語』1988年日本●原作：荒俣宏●監督：実相寺昭雄●脚本：林海象●キャスト：勝新太郎 / 嶋田久作 / 原田美枝子　『帝都大戦』1989年日本●原作：荒俣宏●監督：一瀬隆重●キャスト：加藤昌也 / 南果歩 / 嶋田久作

発売：東芝デジタルフロンティア●提供：キネマ旬報・ポニーキャニオン●BBBJ-7001●¥13,800(税別)●338分●片面1層3枚組●16:9 ビスタサイズ●音声：日本語●ステレオ / ドルビーデジタル

発売中 アニメ

ビデオアニメ『ジャイアントロボ』 のスタッフによる新シリーズ



去年の10月から今年の1月まで、WOWOWで全13話が放送されたオリジナルアニメーションのDVD化。ゴツくてどこか懐かしさを感じさせるデザインの巨大ロボット、ビッグオーを軸に展開するロボットアニメ。第1巻は1話のみ収録で、4月からの毎月発売される2巻以降には2話ずつ収録する全7巻シリーズ。最近聞かなくなった言葉だけど、スチームパンクっぽい雰囲気。

THE ビッグオー ❶～

1999年日本●原作：矢立肇●監督：片山一良●コンセプトワーク・スーパーバイザー：さとうけいいち●シリーズ構成：小中千昭 / 片山一良●音楽：佐藤俊彦●企画・制作：サンライズ●声の出演：宮本充 / 矢島晶子 / 清川元夢 / 篠原恵美 / 玄田哲章 / 大塚芳忠

バンダイビジュアル●BCBA-0388●¥3,800(税別)●約30分●片面1層●音声：日本語●ステレオ / ドルビーデジタル

昔の『宇宙家族ロビンソン』とはまったく別物だけど……



キャラクターや設定は1960年代のTVドラマ『宇宙家族ロビンソン』のそれを使っているが、作品の持つ雰囲気はまったく別物。コメディ的な様相の強かったTV版に比べ、この劇場版はシリアスな雰囲気が強い。今回ゲイリー・オールドマンが演じているドクター・スミスも、TV版ではおちゃめなじいちゃんだったのが懐かしい。アポロ440のテーマソングはこの映画最大の魅力かも。

ロスト・イン・スペース
LOST IN SPACE

1998年アメリカ●監督：スティーブン・ホプキンス●脚本：アキバ・ゴールズマン●音楽：ブルース・ブロートン●キャスト：ウィリアム・ハート / ミミ・ロジャース / ヘザー・グラハム / レイシー・シャベール / マット・ルブランク / ゲイリー・オールドマン

日本ビクター●JVBF 47006●¥4,700(税別)●130分●片面2層●16:9 シネマスコープ●字幕：日本語 / 英語 / 吹替用●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド

基本はラブストーリー、愛はやっぱり地球を救ってしまう!?



ヒット作の顔として定着したブルース・ウィリスも、そろそろこんな美女のお父さん役のお年ごろ。見ると確かにそうだよなあ、と実感できます。でもアクションものもまだまだがんばって欲しい。物語的にはかなり破綻をきたしているものの、映像の凄さとノリでクリア。でも、これを見て泣くほど感動してしまうのもどうかと思うのだが……やっぱりこれも愛の力なんでしょうかねー。

アルマゲドン
ARMAGEDDON

1998年アメリカ●監督：マイケル・ベイ●脚本：ジョナサン・ヘンスレイ / ジェフリー・エイブラムス●音楽：トレヴァー・ラビン●キャスト：ブルース・ウィリス / ベン・アフレック / リヴ・タイラー / スティーヴ・ブシェーミ

パイオニアLDC●PIBF-1173●¥4,700(税別)●151分●片面2層●シネマスコープ●字幕：日本語 / 英語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド(英語)

下手なホラー映画よりもスプラッタ色満載のエイリアン戦



今年公開した007シリーズの最新作『ワールド・イズ・ノット・イナフ』でボンドガールに選ばれたデニース・リチャーズがヒロインを演じているのはちょっとお宝的かも。なお、デニース・リチャーズも含めて主演の3人はみなテレビドラマ『ビバリーヒルズ青春白書』にも出演しているこれからの活躍が期待される若手俳優たち。注目しておいて損はないかも。

スターシップ・トゥルーパーズ
STARSHIP TROOPERS

1997年アメリカ●監督：ポール・ヴァーホーベン●原作：ロバート・A・ハインライン●脚本：エドワード・ニューマイヤー●音楽：ベイジル・ポールドゥリス●キャスト：キャスパー・ヴァン・ディーン / ディナ・メイヤー / デニース・リチャーズ

パイオニアLDC●PIBF-1098●¥4,700(税別)●129分●片面2層●ビスタサイズ●字幕：日本語 / 英語 / 日本語吹替え●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド(英語)

ベテラン監督の制作したホラー映画は恐くない!?

年末に公開されたアーノルド・シュワルツェネッガー主演の『エンド・オブ・デイズ』の監督であり、アーサー・C・クラーク原作の『2010年』の監督でもあるピーター・ハイアムズの作品。こちらは寄生生物によるバイオ・パニック映画。恐さの点では最近のゲームと比べてもちょっと物足りない?

東芝デジタルフロンティア / 東宝東和 / ビームエンタテインメント●BBBF-1015●¥4,800(税別)●約114分●片面1層

レリック
THE RELIC

1987年アメリカ●監督：ピーター・ハイアムズ●制作：ゲイル・アン・ハード / サム・メーサー●音楽：ジョン・デブニー

作品ごとに変わってしまうバスティアン少年

エンデ原作のこのシリーズも3作目。1作ごとに結構な期間が空くためか、主人公のバスティアン少年は1作ごとに異なる人が演じている。3代めはジェイソン・メイムズ・リクター。映画『フリー・ウィリー』のシリーズ3作にジェシー役で毎回出演しているが、初代・2代めと比べて地味なキャラクターに見えるのは気のせいだろうか。

東芝デジタルフロンティア / ビームエンタテインメント●BBBF-1045●¥4,800(税別)●約100分●片面1層●音声：英語 / 日本語

ネバーエンディング・ストーリー3
THE NEVERENDING STORY III

1994年ドイツ / アメリカ●監督：ピーター・マクドナルド●原作：ミヒャエル・エンデ●脚本：ジェフ・リーバーマン

リュック・ベッソン流スペース・オペラ!?

フランスのリュック・ベッソンが、ハリウッドで制作した大作SF映画。主演にブルース・ウィリスを起用した豪華なキャスティングやゴルチェによる美しい衣装デザインなど、日本でも公開前から話題性が強かった。実際に公開されてみると、無邪気といってもいいくらいにストレートな娯楽性を持った映画であったためか、それまでのフランス製ベッソン映画ファンからは否定的発言をされることも多かった作品。しかし、童話やファンタジー物語に似たストーリーとエンターテイメント性に富んだ演出を多数あわせ持ったこの映画は、きちんと楽しめる作品に仕上がっている。批評家受けはしないだろうが、一級エンターテイメント作品であることは間違いない。DVD版を観る場合にぜひ試して欲しいのが日本語吹替えモード。特にゲイリー・オールドマンとクリス・タッカーを演じ分ける山寺宏一（オハスタ山ちゃん）の演技力は驚愕ものだ。





もちろんこれ以前に『ダイ・ハード』などがあるものの、ブルース・ウィリスの出演作がメガヒットになる傾向は、この作品あたりから顕著になっていった。

フィフス・エレメント
THE FIFTH ELEMENT

1997年アメリカ●監督・原作・脚本：リュック・ベッソン●脚本：ロバート・マーク・ケイン●音楽：エリック・セラ●キャスト：ブルース・ウィリス / ゲイリー・オールドマン / ミラ・ジョヴォヴィッチ / イアン・ホルム / クリス・タッカー / ルーク・ペリー

日本ビクター●JVBF 47001●¥4,700(税別)●126分(本編)●片面2層●16:9 シネマスコープ●字幕：日本語 / 英語 / 吹替用●音声：英語 / 日本語 / 音楽●ステレオ / ドルビーデジタル / 5.1chサラウンド（英語）

キャストのミニ蘊蓄

『ビバリーヒルズ高校白書』で他キャストを圧倒する人気のディランを演じるルーク・ペリーは、この作品も含めてさまざまな映画に出演している。なかでも特にお宝といえそうなのは、ルトガー・ハウアーが悪役を演じる劇場版『バッフィ・ザ・バンパイア・キラー』。少年といってもいい若い頃の出演作なのでファンならぜひともご覧あれ。

発売中 洋画

ゲームの中と外の世界が混ざり合う奇妙な感覚のSF映画



イタリアを中心に制作された映画のため、クリストファー・ランバート以外はほとんど名前を聞いたことのないスタッフとキャストばかりの並ぶこの映画。そういう意味での話題は少ないが、プレイステーション2で見るにはなんともぴったりなストーリーが描かれている。実際にこの映画に出てくるような映像で遊べるゲームがそのうちに出てくるのかも。

ニルヴァーナ
NIRVANA

1997年イタリア / フランス / イギリス●監督・脚本：ガブリエレ・サルヴァトレス●脚本：ピノ・カクッチ / グロリア・コリカ●音楽：フェデリコ・デ・ロバーティス / マウロ・パガーニ●キャスト：クリストファー・ランバート

発売：東芝デジタルフロンティア●販売：パイオニアLDC●PIBF-7027●¥4,700(税別)●113分●片面1層●ビスタサイズ●字幕：日本語●音声：イタリア語 / 日本語●ステレオ2chサラウンド

発売中 洋画

安定した人気の続く現代が舞台の時空ファンタジー



イギリスの「高地人」と呼ばれた人々の伝承を元にしたファンタジーで、アメリカでは今年4作目の劇場版も公開される人気シリーズ。テレビシリーズも放送され、そこに登場するアマンダという女戦士を主人公にした別シリーズもアメリカで現在放送されている。現代都市で繰り広げられる剣戟はスタイリッシュでかっこいい映像だ。御大コネリーも元気な感じ。

ハイランダー 悪魔の戦士
HIGHLANDER

1986年アメリカ / イギリス●監督：ラッセル・マルケイ●脚本：グレゴリー・ワイデン●音楽：マイケル・ケイメン / クィーン●キャスト：クリストファー・ランバート / ロクサーヌ・ハート / クランシー・ブラウン / ショーン・コネリー

パイオニアLDC●PIBF-1120●¥4,700(税別)●111分●片面1層●ビスタサイズ●字幕：日本語 / 英語●音声：英語●ステレオ

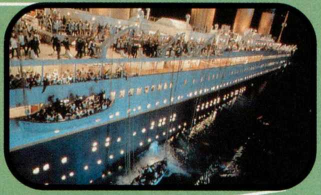
洋画

さまざまな伝説を打ち立てた金字塔的な映画

1997年度アカデミー賞を11部門受賞、世界歴代興行収入第1位など、数多くの華々しい記録を打ち立てたこの映画。DVDソフトに興味があってこの映画についてなにも知らないというような人は、まずいないのではないだろうか。確かに今はこの映画についてなにかを語るような機会もなくなっていると思われるが、プレイステーション2を購入、おまけに、DVDソフトも買ってみようかと思っているユーザーの中には、この機会に『タイタニック』も……と考えている人も多いことだろう。劇場での桁違いのロングランヒットも、何度も劇場に足を運ぶリピーターの存在が多かったからだし、DVDならば一度ソフトを買ってしまえば何度だろうと繰り返し見られる。おまけに、画像も美しいのだから。まあ、なかには『タイタニック』よりも『エイリアン2』が好きという人もいると思うけど。



発売中



劇場用映画としても、ものすごい制作費のかかったこの映画。なかなか単純に比較できるものではないが、同じ制作費でゲームを作ったら、どれくらいすごいゲームが作れるのだろうか……。

タイタニック
TITANIC

1997年アメリカ●監督・制作・脚本：ジェイムズ・キャメロン●音楽：ジェイムズ・ホーナー●キャスト：レオナルド・ディカプリオ / ケイト・ウィンスレット / ビリー・ゼイン / キャシー・ベイツ / フランセス・フィッシャー

20世紀フォックス ホームエンターテイメント●FXBA-421●¥4,900(税別)●195分(本編)●片面2層●シネマスコープ●字幕：日本語 / 英語 / 吹替用●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル / 5.1chサラウンド（英語）

発売中 洋画

売れっ子ケヴィン・ウィリアムスン、デビュー作にしてホラー界に君臨す



アメリカで国民的テレビシリーズのひとつとなった『ドーソンズ・クリーク』のクリエイターとして地位を確立したケヴィン・ウィリアムスンの、これが脚本デビュー作。マニアックなホラー映画の知識と巧妙な複線、そして一筋縄ではいかない筋立てでホラー映画ファンならずとも魅了。DVDにはディレクターズ版も収録されており、メニューで選択できる。

スクリーム
SCREAM

1996年アメリカ●監督：ウェス・クレイヴン●脚本：ケヴィン・ウィリアムスン●音楽：マルコ・ベルトラミ●キャスト：デヴィッド・アークエット / ネーヴ・キャンベル / コートニー・コックス / ドリュー・バリモア

発売：アスミック / 東芝デジタルフロンティア●販売：パイオニアLDC●PIBF-7013●¥4,700(税別)●約141分●片面2層●16:9 シネマスコープ●字幕：日本語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド(英語)

発売中 洋画

ホラー映画の続編を知り尽くしたスタッフたちによる新たな続編の形



主要なスタッフ・キャストを前作から引き継いで制作された第2作。1作目ほどの驚きは得られないかもしれないが、良質の作品であるのは確か。単独発売バージョンとは別に、3月24日には『スクリーム』と『スクリーム2』のセット版も¥6,800（税別）で発売される。なお、第3作『スクリーム3』は今年のゴールデンウィークに日本でも劇場公開予定。

スクリーム2
SCREAM 2

1997年アメリカ●監督：ウェス・クレイヴン●脚本：ケヴィン・ウィリアムスン●音楽：マルコ・ベルトラミ●キャスト：デヴィッド・アークエット / ネーヴ・キャンベル / コートニー・コックス / サラ・ミッシェル・ゲラー / トリ・スペリング

発売：アスミック / 東芝デジタルフロンティア●販売：パイオニアLDC●PIBF-7014●¥4,700(税別)●約128分●片面2層●16:9 シネマスコープ●字幕：日本語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド(英語)

発売中 洋画

タコは食べるとおいしいけど、食べられるのはおいしくない



制作タイトルが「テンタクル」だし、まさにタコ。基本的にB級モンスター映画なのだが、造形も映像もがんばっているのでけっこう楽しめる。でも、落ち着いて「タコ」だと考えると盛り上がったドキドキ感もしぼんでしまうのがちょっと困りもの。この監督が次に撮った作品は『ハムナプトラ』なのだから、なかなかベタなものがお好きなようで。

ザ・グリード
DEEP RISING

1998年アメリカ●監督・脚本：スティーブン・ソマーズ●音楽：ジェリー・ゴールドスミス●キャスト：トリート・ウィリアムズ / ファムケ・ヤンセン / アンソニー・ヒールド / ケヴィン・J・オコナー

パイオニアLDC●PIBF-1122●¥4,700(税別)●107分●片面1層●16:9 シネマスコープ(スクイーズ)●字幕：日本語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド(英語)

発売中

電波状の知的生命体がいたとしたら……

宇宙からやってきた、人間に害意を持つ電波状生命体。実体を持たないためまさにとらえどころがないモンスターの攻撃を、はたして人間は防ぐことができるのか。物語の導入は『X-ファイル』の中の1話みたいな雰囲気だが、徐々にスケールが大きくなってゆく。

発売：東宝東和●販売：ポニーキャニオン●PCBT-00004●¥4,700(税別)●100分●片面2層●ステレオ / ドルビーデジタル

ヴァイラス
VIRUS

1999年アメリカ●監督：ジョン・ブルーノ●脚本：チャック・ファーナー / デニス・フェルドマン●音楽：ジョエル・マクナリー

発売中

3作目には空だって飛んじゃうんだけどね

『スターシップ・トゥルーパーズ』の10年前にポール・ヴァーホーベン監督が作った作品。監督が第一線で活躍するようになったきっかけとなった作品であり、『ロボコップ』自体も別な監督によって続編映画やTVシリーズが制作された。

カルチュア・パブリッシャーズ / ポニーキャニオン●PCBX-00006●¥4,700(税別)●102分+15分●片面2層

ロボコップ〈特別版〉
ROBOCOP

1987年アメリカ●監督：ポール・ヴァーホーベン●脚本：マイケル・マイナー / エドワード・ニューマイヤー

発売中 洋画

ドイツの研究所で起こる クローン技術の暴走



クローン技術の開発中に起こったエラーにより発生したモンスターが人間を襲う。まさにバイオ・ハザードを扱った映画。作品のSFX技術はさほど高くなく、ともすればちょっと昔の怪獣特撮映画でも見ているような感じ。ドイツ映画ということで、作品については実際の映像以上の情報を日本で得るのは難しいようで、スタッフやキャストもほとんど知られてはいない。

ディープ・フィアー
THE BEAST IN THE LAKE

1999年ドイツ●監督：リチャード・ヒューバー●脚本：マティアス・ディンター●制作：ヴェイス・フォン・フュルステンバーグ●SFX：ニコラス・クレーマー●キャスト：バーバラ・リュドニック / シュテファン・レック

パイオニアLDC●PIBF-1187●¥4,700●90分●16:9 ビスタサイズ●字幕：日本語●音声：ドイツ語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル

発売中

30年以上の時を経ても色あせない記念碑的名作

多くの人が認めているように、この作品はまさしくSF映画の中でも屈指の名作といえる。初めて見た時にさっぱり意味がわからなくとも、時と見た回数によって得られる意味は増え、変化する。原作小説を、映画化されていない続巻とともに読むこともお薦めしたい。

ワーナー・ホーム・ビデオ●DL-56309●¥3,400(税別)●148分+20分●片面2層●字幕：日本語 / 英語

2001年宇宙の旅 特別版
2001: A SPACE ODYSSEY

1968年アメリカ●監督・脚本：スタンリー・キューブリック●原作・脚本：アーサー・C・クラーク

発売中

豪華なちょい役が大勢出演するお祭り騒ぎ映画

うわー、こんなすごい俳優がなんでこんな役を！ 映画好きならば、そんな驚きをいくつも見つけることができるだろう。毒のあるパロディてんこ盛りといった感じのSFお祭り映画なので、難しいことは考えないで見ましょう。SF的な考証とかは、この作品においてはどこかに忘れてきた方が得。

ワーナー・ホーム・ビデオ●DL-14480●¥3,400(税別)●105分●片面1層●16:9 シネマスコープ スクイーズ

マーズ・アタック！
Mars Attacks!

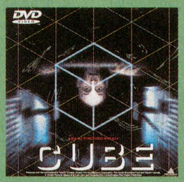
1996年アメリカ●制作・監督：ティム・バートン●脚本：ジョナサン・ジェムズ●音楽：ダニー・エルフマン

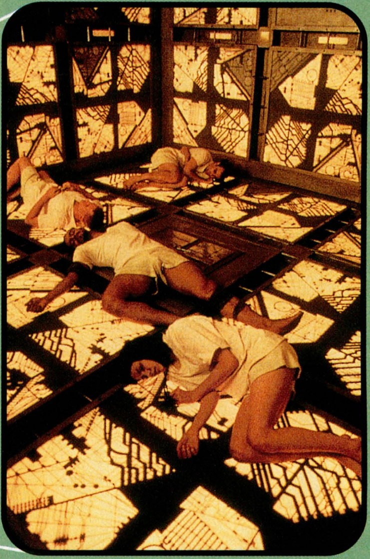
洋画

1万以上の立方体《キューブ》で構成されたダンジョン

罠の仕掛けられた立方体の部屋が無数に続く空間。罠を避けて脱出しようとする男女6人。数字に秘められた謎や、徐々に明かされていくその無機質なダンジョンの正体など、ゲーム的な要素も数多く散りばめられたサスペンス映画。特に有名な俳優も出ていないながらも口コミで評判が広がってヒットした作品。テレビドラマ『サイ・ファクター』などを監督したヴィンチェンゾ・ナタリも、劇場用長編はこれが初監督作。しかし、ビデオ・DVDともに特典映像として収録されている短編映画『ELEVATED』も近い感覚を持った面白い作品で、確かな力を感じさせてくれる。今年ようやく、2作目の長編監督作『Bottmfeeders』が公開される予定で、日本での公開が楽しみだ。なお、『CUBE』でウォースを、『ELEVATED』でハンクを演じたデヴィッド・ヒューレットは、英国出身の個性派俳優。

発売中





誰が、なんのためにこんな罠だらけの場所を造り、彼らを閉じ込めたのか。彼らは、互いを信じられないという猜疑心を抱えながら協力し、脱出を試みる。

CUBE
キューブ

1997年カナダ●監督：ヴィンチェンゾ・ナタリ●脚本：アンドレ・ビジェリク / グレアム・マンソン●音楽：マーク・コーヴェン●キャスト：モーリス・ディーン・ウィント / ニコル・デボア / デヴィッド・ヒューレット

ポニーキャニオン●PCBP-00094●¥4,700（税抜）●91分+20分●片面1層●16:9 ビスタサイズ●字幕：日本語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーサラウンド

キャストのミニ蘊蓄

眼鏡の秀才女性、レブンを演じているニコル・デボアは、テレビドラマ『スタートレック / ディープ・スペース・ナイン』のエズリ・ダックス役や『ディープウォーター・ブラック』のユナ役といったレギュラー出演など、テレビを中心に活躍している若手女優。短い髪型のよく似あう魅力的な女性で、アジア系っぽい雰囲気もあって日本でも今後人気が出そう。

発売中 洋画

天才肌の監督による独特な世界観を持ったホラー映画



1993年に『クロノス』で監督デビューしたギジェルモ・デル・トーロの監督2作目。天才肌のこの監督はそれぞれの作品が高い評価を得ているものの、作品の数自体が非常に少ない。『ミミック』の後もまだ新しい作品は公開されておらず、今年やっとアメリカンコミック原作の『Hellboy』が公開される予定だという。

ミミック
MIMIC

1997年アメリカ●監督・脚本：ギジェルモ・デル・トーロ●脚本：マシュー・ロビンス●音楽：マルコ・ベルトラミ●キャスト：ミラ・ソルヴィーノ / ジェレミー・ノーサム / アレクサンダー・グッドウィン / ジャンカルロ・ジャンニーニ

発売：東芝●販売：アミューズソフト●ASBY-1387●¥4,800(税別)●約108分●片面2層●16:9 ビスタサイズ●字幕：日本語 / 吹替用●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド

発売中 洋画

原作小説は全6部の長期シリーズになる予定だとか



『レッド・オクトーバーを追え！』『今そこにある危機』などの原作で知られるトム・クランシーが自ら制作総指揮も務めたTV映画。タイトルのネットフォースとは、多発するインターネット犯罪に対抗するために作られた特捜隊のこと。トム・クランシー描く電脳世界は現実に近くリアリティがありながらも、とてつもなく大きな規模を持ったひとつの宇宙とでもいうべきものだ。

ネットフォース オリジナル全長版
TOM CLANCY'S NETFORCE

1999年アメリカ●監督：ロバート・リーベルマン●原作・制作総指揮：トム・クランシー●脚本：ライオネル・チェトウインド●音楽：ジェフ・ローナ●キャスト：スコット・バクラ / ジョアンナ・ゴーイング / ケーリー＝ヒロユキ・タガワ

アミューズビデオ / 東芝デジタルフロンティア●ASBY-1563●¥4,800(税別)●約161分●片面2層●スタンダード●字幕：日本語 / 吹替用●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル

発売中

洋画

このヴァンパイアには ニンニクも十字架も効かない



メキシコを舞台に、ヴァンパイアとそれを狩る者たちの壮絶な死闘を描いたアクション・ホラー作品。ヴァンパイアという、いわば使い古された素材をジョン・カーペンターがどう料理するかという一点がマニアに注目され、カーペンターは『ニューヨーク1997』の監督らしくバトルを中心に豪快な作品につくり上げたが、やや荒々しい印象が強かったという感じ。

ヴァンパイア 最期の聖戦
JOHN CARPENTER'S VAMPIRES

1998年アメリカ●監督・音楽：ジョン・カーペンター●脚本：ドン・ジャコビー●制作：サンディ・キング●キャスト：ジェイムズ・ウッズ / ダニエル・ボールドウィン / シェリル・リー / ケーリー＝ヒロユキ・タガワ

発売：日本ヘラルド●販売：ビームエンタテインメント●BBBF-1114●¥4,700(税別)●108分●片面1層●16:9ビスタサイズ●字幕：日本語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル / 5.1chサラウンド（英語）

発売中

ティム・バートン自身の筆による絵本も出ている

ある意味、もっともティム・バートンらしい作品がこれではないだろうか。他の監督作品よりも、彼の思い描いた世界が直接的に反映されているように見える。キャラクターグッズが山のように売られているのは見ていて複雑な心境だが、とても豊かな世界を持ったすてきな映画であることは間違いない。

ナイトメアー・ビフォア・クリスマス
THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

1993年アメリカ●監督：ヘンリー・セリック●制作：ティム・バートン他●音楽・歌：ダニー・エルフマン

ブエナ・ビスタ / パイオニアLDC●PIBA-1003●¥4,700(税別)●77分●片面1層●字幕：日本語 / 英語●音声：英語 / 日本語

発売中

声の出演が異様に豪華だったりするアニメ

日本語吹替えも豪華だが、オリジナル音声の声優も豪華。ゲイリー・オールドマン、エリック・アイドル、ジェーン・シーモア、セリーヌ・ディオン、ピアース・ブロスナン、ガブリエル・バーン。特にゲイリー・オールドマンの悪役ぶりは一聴の価値あり。

魔法の剣 キャメロット
QUEST FOR CAMELOT

1998年アメリカ●監督：フレデリク・デュショウ●声の出演（日本語）：鈴木蘭々 / 川平慈英 / 萩原流行

ワーナー・ホーム・ビデオ●DL-16607●¥3,400(税別)●86分+15分●両面1層●16:9 ビスタサイズ スクイーズ

発売中

洋画

すべてのゾンビはナイト・オブ・ザ・リビング・デッドに通ず



もちろん、ジョージ・A・ロメロもブードゥー教のゾンビ伝説や、さまざまな不死者の伝承、古い映画に影響されているのかも知れない。しかし、今日ある「ゾンビもの」の基礎を作った作品として、これは記憶されてしかるべきだろう。モノクロ映像でさまざまな部分に荒さを感じるが、これを見て他のホラー映画制作者たちの多くは刺激されたのだから。

ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド デジタル修復版
NIGHT OF THE LIVING DEAD

1968年アメリカ●監督・原案・撮影：ジョージ・A・ロメロ●脚本：ジョン・A・ルッソ●キャスト：ジュディス・オディア / ラッセル・ストライナー / デュアン・ジョーンズ / カール・ハードマン / マリリン・イーストマン

発売：ジェイ・シー・エー●販売：ビームエンタテインメント●BIBF-1009●¥3,800(税別)●96分●片面1層●スタンダード●字幕：日本語●音声：英語●モノラル / ドルビーデジタル

発売中

洋画

ジェニファー・コネリーの美しさに胸を打たれる



その美しさはまさに衝撃と呼ぶにふさわしいものだった。ジェニファー・コネリーはこの作品でスターダムへの足がかりをつかみ、ジョージ・ルーカスの映画などに出演していったが、この作品以上に彼女を美しくとらえたものはなかった。このDVDを見る時は、「人は変わってゆくものだよなあ」としみじみしながら、当時を偲ぶのが正しい道でしょう。

フェノミナ インテグラルハード完全版
PHENOMENA

1984年イタリア●制作・監督・脚本：ダリオ・アルジェント●脚本：フランコ・フェリーニ●音楽：ゴブリン / ビル・ワイマン / モーターヘッド他●キャスト：ジェニファー・コネリー / ドナルド・プレザンス / ダリア・ニコロディ

ビームエンタテインメント●BIBF-1126●¥4,800(税別)●115分●片面2層●ビスタサイズ●字幕：日本語●音声：イタリア語●ステレオ / ドルビーデジタル

洋画

この頃は ハリソン・フォードも若かった

説明の必要もない作品とも思われるのだが、制作されたのはもう18年前。もう『ブレードランナー』を知らない世代も増えてきていたりするのだろうか。今だったら電脳世界を描いたゲームを作ったとすると、「ブレードランナーに影響された」というよりも「マトリックスに影響された」といった方が単純にわかりやすい。好きだった者にとってみれば、一抹の寂しさは禁じ得ないが、これも時の流れというものなのだろう。しかし、作品の新鮮さは失われてはいない。



発売中



感情を持つレプリカントの女性レイチェルを演じるのはショーン・ヤング。わがままな女優という評判があり、そのせいで出演作品も少ないといわれている。

ブレードランナー最終版（ディレクターズカット）
Blade Runner

1982年アメリカ●監督：リドリー・スコット●原作：フィリップ・K・ディック●脚本：ハンプトン・ファンチャー / デヴィッド・ウェブ・ピープルズ●音楽：ヴァンゲリス●キャスト：ハリソン・フォード / ルトガー・ハウアー / ショーン・ヤング

ワーナー・ホーム・ビデオ●DL-12682●¥3,400(税別)●116分●片面1層●字幕：日本語 / 英語●音声：英語●ステレオ / ドルビーサラウンド

邦画

和製ホラー映画を 背負って立つ女優、菅野美穂

どうもホラー映画は出演慣れみたいなものがあるのか、それともホラー映画を撮る人の好みが似通っているのか、ひとつのホラー映画に出演しているのを見つけると、他のホラー映画にも出ていることが多い。菅野美穂も、劇場版『エコエコアザラク』に出演して、『催眠』やこの『富江』と出演している。同じような例に、テレビ版『エコエコアザラク』に出演してから『らせん』『うずまき』などに出演している佐伯日菜子がいるが、ふたりともいわゆるアイドル的な「かわいさ」だけでなく知的な雰囲気や冷たく陰りのある表情を見せるようなところを持っているようにも思える。もちろんふたりの演技の質自体はまったく異なるのだが、ふとしたところに小さな共通点があるように思える。ふたりとも『エコエコアザラク』と伊藤潤二作品に出演しているのも、なにやら暗示があるようではないか。



発売中



原作の富江は、美しさと同時に恐ろしさや狂気を見るものに印象づける。特殊効果的な難しさももちろんあるが、そんな複雑なキャラクターを演じるのは簡単なことではないだろう。

富 江

1999年日本●監督・脚本：及川中●原作：伊藤潤二（朝日ソノラマ刊）●特殊メイク：ピエール須田●キャスト：菅野美穂 / 中村麻美 / 洞口依子 / 田口トモロヲ / 草野康太 / 留美 / 水橋研二

発売：大映 / アートポート / パナソニックデジタルコンテンツ●販売：ビームエンタテインメント●BBBJ-1068●¥5,800(税別)●120分●片面2層●16:9 ビスタサイズ●音声：日本語●ステレオ / ドルビーデジタル

限定版にはけっこうブ厚い冊子がついていたのだ

アニメ

TVアニメシリーズ『機動戦艦ナデシコ』の続編として制作された劇場版ではあるが、コメディ要素の強いTV版とはテイストの異なるシリアスで高度に集積された情報量の詰まった作品となっている。ハードなSF設定をも呑み込んだこの劇場版は非常に高く評価され、第21回アニメグランプリでグランプリを含む4部門を受賞、第38回日本SF大会でも星雲賞メディア部門を受賞している。TV版の主人公が死んだというところから始まる劇場版は、続編とはいえストーリー的にまったく乖離しているようにも見えるが、「お約束」的な展開をあえて外した構成が高く評価された。なお、TV版と劇場版の間は、物語内の時間軸で3年の空白期間があるが、その間を埋めるエピソードはゲームソフトで制作されている。ちなみに、この劇場版自体は1998年夏に、『スレイヤーズごうじゃす』と同時上映という形で公開された。

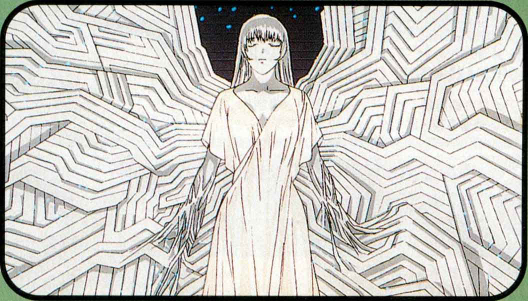
発売中





劇場版で主人公となるのは、TV版のころから熱狂的なファンを発生させる原因となっていた少女、星野ルリ。新しい戦艦ナデシコBの艦長として登場する。

一見して意味のないようなことにも隠された意味を持たせ、物語や背景を想像させるという手法をとったこともまた、劇場版が成功した要因。劇場版のパンフレットや関連するパソコンソフトなどには用語事典が重要な要素として組み込まれている。



劇場版 機動戦艦ナデシコ（通常版）
-The prince of darkness-

1998年日本●制作：角川暦彦 / 大槻俊倫●企画・制作：XEBEC●監督・脚本・絵コンテ：佐藤竜雄●キャラクターデザイン・総作画監督：後藤圭二●声の出演：南央美 / 上田祐司 / 桑島法子 / 日高のり子 / 三木眞一郎

キングレコード●KIBA-78●¥7,500(税別)●92分●片面2層●ステレオ / ドルビーデジタルサラウンド

一流監督となったジェイムズ・キャメロンの第一歩

発売中　洋画



この作品の前に『殺人魚フライング・キラー』も監督しているが、やはり現代を代表する監督となったジェイムズ・キャメロンの名を世に知らしめたのはこの作品に違いない。アーノルド・シュワルツェネッガーの存在感の大きさこそがその最大の要因だが、これと次の『エイリアン2』があったからこそ、『タイタニック』に至るまでの一流監督になることができたのだ。

ターミネーター
THE TERMINATOR

1984年アメリカ●監督・脚本：ジェイムズ・キャメロン●制作・脚本：ゲイル・アン・ハード●音楽：ブラッド・フィーデル●キャスト：アーノルド・シュワルツェネッガー / マイケル・ビーン / リンダ・ハミルトン / ランス・ヘンリクセン

発売：カルチュア・パブリッシャーズ●販売：ビームエンタテインメント●CPVD-1001●¥3,800(税別)●107分●片面1層●16:9 ビスタサイズ●字幕：日本語●音声：英語●モノラル / ドルビーデジタル

当時のファンは今はどうしているんだろう

発売中

アニメファンだけでなく、一般人にまでその名を知らしめ「社会現象」と呼ばれたTVアニメシリーズ。さまざまな意味で賛否両論が声高に語られた近来稀に見るアニメーションであり、劇場版公開ころまでのさまざまな現象はオタク文化を語る上で忘れることはできないものだった。

新世紀エヴァンゲリオン（全7巻）
NEON GENESIS EVANGELION

1995年日本●企画・原作：GAINAX●監督：庵野秀明●キャラクターデザイン：貞本義行●声の出演：緒方恵美ほか

キングレコード●各¥6,600(税別)●片面2層●4:3 スタンダード●ステレオ / デジタル

先に劇場版を見てからこっちに入るとどうなるのか

発売中

基本的にロボットアニメの体裁を持った上で、宇宙戦艦や美少女キャラクターといったわかりやすく魅力的な要素を思いつく限りてんこ盛りにしてコメディタッチの味つけをほどこした現代的なアニメーションの典型ともいえる作品。多くのアニメファンたちを魅了した。

機動戦艦ナデシコ（全7巻）

1996年日本●監督：佐藤竜雄●ストーリーエディター：會川昇●アニメ制作：XEBEC●声の出演：上田祐司ほか

キング・レコード●Vol.1 ¥2,980(税別) Vol.2以降各¥4,980●片面1層●4:3 スタンダード●ステレオ

シリーズ開始直後の世界を方向づけた名作エピソード

発売中

怪人ユジーン・トゥームズの印象が強く残るこのエピソードは、UFO系以外での『X-ファイル』を代表する筆頭作品といえる。ユジーン役のダグ・ハッチスンは、映画『コン・エアー』や『グリーンマイル』などに出演し徐々に人気が高まっている。

ポニーキャニオン●PCBP-00065●¥4,700(税別)●89分●片面1層●4:3 レターボックス●字幕：日本語 / 英語●音声：英語 / 日本語●ステレオ

X-ファイル～スクウィーズ
THE X-FILES: SQUEEZE/TOOMS

1997年アメリカ●クリエイター：クリス・カーター●キャスト：デヴィッド・ドゥカブニー / ジリアン・アンダースン

TV『NIGHT HEAD』クリエイター飯田譲二の監督作

発売中

『リング』に続くストーリーだが、別に『リング』監督の『リング2』やTVドラマもあるため、純粋な続編というよりパラレルな物語のひとつといった方がいいようだ。TV版『エコエコアザラク』の黒井ミサだった佐伯日菜子が貞子役だったのにはびっくり。

発売：角川書店●販売：ポニーキャニオン●PCBE-00007●¥4,700(税別)●98分●片面1層●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド

らせん
the Spiral

1998年日本●監督・脚本：飯田譲司●原作：鈴木光司●キャスト：佐藤浩一 / 中谷美紀 / 佐伯日菜子

カーチェイスは世界共通のエンタテイメント

発売中　洋画



リュック・ベッソンのプロデュース作として日本でも鳴り物入りだったこの映画。いわゆるベッソン作品とはかなりテイストが異なるので、やや期待外れという反応があったようだ。しかしひとつの作品として見ると、フランス映画とカーチェイスという結びつきにくい題材がうまく融合しており、『ドーベルマン』の時のようにフランス映画の新しい潮流を感じることができる。

TAXi
TAXI

1997年フランス●監督：ジェラール・ピレス●制作・脚本：リュック・ベッソン●音楽：IAM●キャスト：サミー・ナセリ / フレデリック・ディーファンタル / マリオン・コティヤール

テレビ東京 / ポニーキャニオン / 日本ビクター / コムストック●PCBE-00002●¥4,700(税別)●93分●片面1層●16:9 シネマスコープ●字幕：日本語●音声：フランス語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1サラウンド（フランス語）

発売中

和製ホラーアニメーションの限界に挑む

ホラーゲーム、ホラー映画が盛り上がっているさなかに制作されたサスペンス色の強い長編ホラーアニメ。『MEMORIES』で脚本を書いた今敏が、再度大友克洋と組んで制作した。スタッフを見ると『老人Z』なども思い出すところだが、内容は極めてシリアス。

パーフェクト・ブルー
PERFECT BLUE

1998年日本●監督：今敏●原作：竹内義和●企画協力：大友克洋●キャラクター原案：江口寿史●声の出演：岩男潤子ほか

パイオニアLDC●PIBA-3001●¥7,800(税別)●82分●片面2層●16:9 ビスタサイズ スクイーズ●音声：日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド

発売中

原作同様こだわりを持って制作されたアニメーション

カプコンの格闘ゲーム『ヴァンパイアハンター』を元に制作された、4エピソードのオリジナルアニメをまとめたDVD2枚組セット。原作であるゲーム自体のアニメーションもすごいのだが、わかりやすく派手にアクションが描かれている点は原作ファンにも嬉しい。

ヴァンパイアハンター コンプリートDVD-BOX
VAMPIRE HUNTER

1997年日本●監督：池田成●キャラクターデザイン：村瀬修功●音楽：大谷幸●声の出演：大塚明夫ほか

東芝 / アミューズビデオ●ASBY-1355●¥12,800(税別)●約196分●片面2層●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド

発売中　邦画

日本の恐怖映画って ある意味外国ものよりコワイ



『らせん』あるいは『リング2』、そして今年公開された『バースデイ』へと続く和製ホラー映画の代表的シリーズの最初の作品。もっとも、劇場公開は『らせん』を同時上映とする2本立て興行だった。監督はこの作品以前に『女優霊』などを監督していた中田英夫で、『リング2』でもメガホンを取っている。『リング2』『バースデイ』の脚本も、これと同じ高橋洋が担当している。

リング
the Ring

1998年日本●監督：中田英夫●原作：鈴木光司●脚本：高橋洋●音楽：川井憲次●キャスト：松島奈々子 / 中谷美紀 / 竹内結子 / 佐藤仁美 / 沼田曜一 / 真田広之

発売：角川書店●販売：ポニーキャニオン●PCBE-00006●¥4,700(税別)●95分●片面1層●16:9 ビスタサイズ●音声：日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1chサラウンド

発売中　アニメ

時折激しいくらい内省的に なるところは似てるのかも



白泉社の『月刊LaLa』で連載されている少女マンガを、『新世紀エヴァンゲリオン』の庵野監督がTVアニメ化した作品。原作マンガ自体が一般的な少女マンガの域に収まりきらない独特の感性を持った作品で、庵野監督の本来持っている資質に近い部分があったのは確か。もっとも、庵野監督の個性も強いため、原作派・アニメ派と支持がわかれることもある。

彼氏彼女の事情

1998年日本●原作：津田雅美●監督・脚本：庵野秀明●キャラクターデザイン：平松禎史●音楽：鷺巣詩郎●アニメ制作：J.C.STAFF●声の出演：榎本温子 / 鈴木千尋 / 私市淳 / 草尾毅 / 渡邊由紀 / 山本麻里安 / 野田順子 / 新谷真弓 / 小山裕香

キングレコード●各¥4,980(税別)●片面2層●4:3 スタンダード●ステレオ / ドルビーデジタル

発売中　特撮

最初に出るのは やっぱりウルトラセブン



放送されていた当時から、セブンの人気はウルトラ兄弟の中でも特別だった。だから、こうしてウルトラマンシリーズのDVDが発売される折にウルトラセブンからリリースが始まるのは、当然のことだと自然に納得することができる。このシリーズは性質的に、かつて見ていた人以外は買いにくいだろうけど、見たことがなくて入るなら、やっぱりセブンからがいいでしょう。

デジタルウルトラシリーズDVD ウルトラセブン（全12巻）

1967年日本●監督：円谷一 / 鈴木俊継ほか●脚本：金城哲夫 / 藤川桂介ほか●特殊技術：高野宏一ほか●キャスト：中山昭二 / 森次浩司 / 菱見百合子 / 石井伊吉 / 阿知波信介 / 古谷敏 / 上西弘二 / 浦野光

発売：パナソニックデジタルネットワークサーブ●販売：ビームエンタテインメント●各3,800(税別)●各100分●片面2層●4:3●ステレオ / ドルビーデジタル / 5.1ch（4話中1話）

発売中　洋画

街には見えない天使が たくさんいる



ヴィム・ヴェンダース監督の『ベルリン・天使の街』を下敷きに、ハリウッド風味の大幅アレンジを加えた作品。主演のニコラス・ケイジとメグ・ライアンに次いで印象的なのは、TVドラマ『ホミサイド』にフランク・ペンブルトン役でレギュラー出演し、エミー賞も受賞しているアンドレ・ブラウアー演じる黒人天使カシエルだろう。テーマソング「Iris」も大ヒットした。

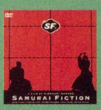
シティ・オブ・エンジェル
City of Angels

1998年アメリカ●監督：ブラッド・シルバーリング●脚色：ダナ・スティーヴンス●音楽：ガブリエル・ヤード●キャスト：ニコラス・ケイジ / メグ・ライアン / アンドレ・ブラウアー / デニス・フランツ / ロビン・バートレット

ワーナー・ホーム・ビデオ●DL-16320●¥3,400(税別)●114分+66分●両面1層●16:9 シネマスコープ スクイーズ●字幕：日本語 / 英語●音声：英語 / 日本語●ステレオ / ドルビーデジタル5.1ch

発売中　邦画

古い時代劇もいいけど こういうのも増えて欲しい



「SF」と聞いて『SF / ボディスナッチャー』とかを思い浮かべた人はきっと何人もいるだろうけど、やはりそれを狙ってつけられたタイトルなのだろうか。ミュージックビデオの監督が映画を作るのもそうそう珍しいことではないのだが、そこで布袋寅泰を起用したところがポイント高い。浪人姿のあの長身が剣戟を見せるさまは、想像以上にかっこいい。時代劇と意識せずに見るのもアリ。

SF サムライ・フィクション
SAMURAI FICTION

1998年日本●監督：中野裕之●脚本：斉藤ひろし●撮影：矢島祐次郎●音楽：布袋寅泰●キャスト：風間杜夫 / 吹越満 / 布袋寅泰 / 緒川たまき / 内藤武敏 / 藤井フミヤ / 夏木マリ

発売：SF制作委員会●販売：ポニーキャニオン●¥4,700(税別)●111分●片面2層●16:9 ビスタサイズ スクィーズ●音声：日本語●ステレオ●カラー（一部モノクロ）

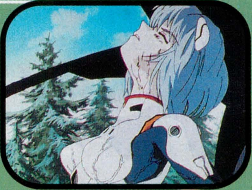
アニメ

ふたつの劇場版をまとめた 劇場版最終形態DVD

『新世紀エヴァンゲリオン』の劇場版には、1997年春公開の『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シト新生(「EVANGELION:DEATH」「EVANGELION:REBIRTH」)』と、夏公開の『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に』のふたつがある。さらに細かく分類すると、春の「DEATH」はTVシリーズの総集編で「REBIRTH」がそれに付け加える形の新作パート。夏の「Air/まごころを、君に」はTVシリーズ最後の2話分に差し替える形での完結編となっており、「Air」が第25話、「まごころを、君に」が最終話である第26話となる。これらは翌1998年春に『新世紀エヴァンゲリオン再映』と題して、「DEATH」を摩砂雪監督が再編集した「DEATH(TRUE)2」、「REBIRTH」、「Air」、「まごころを、君に」の連続上映を行ったものが最終形態とされており、DVDに収録されているのはこの「再映」バージョンということになっている。

発売中





『新世紀エヴァンゲリオン』は、その物語自体非常に複雑な構造を持っているが、劇場版だけを見てもまたよくわからない。もっとも、そうした「想像で物語を補完」することが、観るものを自立的に物語へ参加させる機構として働いたようだ。

新世紀エヴァンゲリオン 劇場版　DVD

1997年日本●総監督・脚本：庵野秀明●監督：摩砂雪●声の出演：緒方恵美 / 三石琴乃 / 山口由里子 / 林原めぐみ / 宮村優子 / 立木文彦 / 清川元夢 / 結城比呂 / 長沢美樹 / 子安武人 / 山寺宏一 / 麦人 / 関智一 / 岩永哲也 / 岩男潤子 / 石田彰 / 川村万梨阿

キングレコード●KIBA-105～106●¥8,800(税別)●196分●片面2層2枚組●ステレオ / ドルビーデジタルサラウンド

ソフトバンク パブリッシング提供
週刊 ザ・プレイステーション／e-motion/gM Vol.6 3誌合同企画

PS2 200台 プレゼントキャンペーン









200名

●対象誌
・週刊ザ・プレイステーション 3/10日号（2/25日発売号）〜4/28日号（4/14日発売号）までの8号（8週連続）
・週刊ザ・プレイステーション 3/10日号別冊 e-motion（イーモーション）2/25日発売
・週刊ザ・プレイステーション 4/14日号別冊 gM（ジーエム）Vol,6 3/31日発売

●応募要項
上記対象号1誌につき1枚付いている「応募券」を5枚（同一号は不可）、官製はがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号をご記入の上、以下の宛先までお送りください。抽選で200名様に「プレイステーション2本体」を差し上げます。

●宛先
〒103-8508東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング（株）週刊ザ・プレイステーション編集部「PS2 200台プレゼントキャンペーン」係 行

●読者専用 問い合わせ先
03-5642-8194（月〜金曜日の午後4〜6時）

●しめきり
4月25日消印有効

●提供
ソフトバンク パブリッシング㈱

アンケートハガキの書き方

とじこみのアンケートハガキの表面に、名前、住所、年齢、性別を明記し、本誌の感想をお書きください。裏面には以下の質問事項の答えを、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しくわかりやすく記入してください。複数解答欄はすべてを使う必要はありません。集計は機械で行いますので、ハガキは切り取り線の通りにキレイに切り離して投函してください。

Q1 性別
1 男　2 女

Q2 年齢
※1桁の場合は、左のマスに0を入れてください。

Q3 学校・職業
01 小学生/02 中学生/03 高校・高専生/04 短大・専門学生/05 大学・大学院生/06 予備校生/07 事務職/08 営業・販売職/09 専門・技術職/10 管理職/11 自営業/12 公務員/13 アルバイト/14 自由業/15 主婦/16 無職/17 その他

Q4 所有ハード
※Q5より選んでください。

Q5 購入予定ハード
01 プレイステーション2/02 プレイステーション/03 ポケットステーション/04 ドリームキャスト/05 セガサターン/06 NINTENDO64/07 64DD/08 スーパーファミコン/09 ゲームボーイカラー/10 ゲームボーイ/11 NEO・GEO（CD、Z含む）/12 ネオジオポケットカラー/13 ネオジオポケット/14 ワンダースワン/15 Macintosh/16 Windowsパソコン/17 携帯端末/18 その他/19 なし

Q6 おもしろかった記事
※目次タイトルの右の記号を記入

Q7 おもしろくなかった記事
※目次タイトルの右の記号を記入

Q8 これから購入する予定のPS2ソフトをP116の新作スケジュールの表内番号で選んでください（欲しい順で5つまで）

Q9 発売予定のPS2ソフトで期待するタイトルをP124の新作スケジュールの表内番号で選んでください（期待する順で5つまで）

Q10 本誌購入の理由
01 表紙がよかった/02 PS2専門誌だから/03 ザ・プレイステーション別冊だから/04 知りたい新作情報が載っていたから/05 特集記事が面白そうだったから/06 企画やインタビューが面白そうだったから/07 価格が手ごろだったから/08 コレクション

Q11 ゲーム雑誌で良く読む記事
01 特集記事/02 新作情報/03 攻略記事/04 連載・コラム・企画/05 読者ページ/06 コミック・小説/07 その他

Q12 注目するPS2の機能について（フリー回答）

STAFF

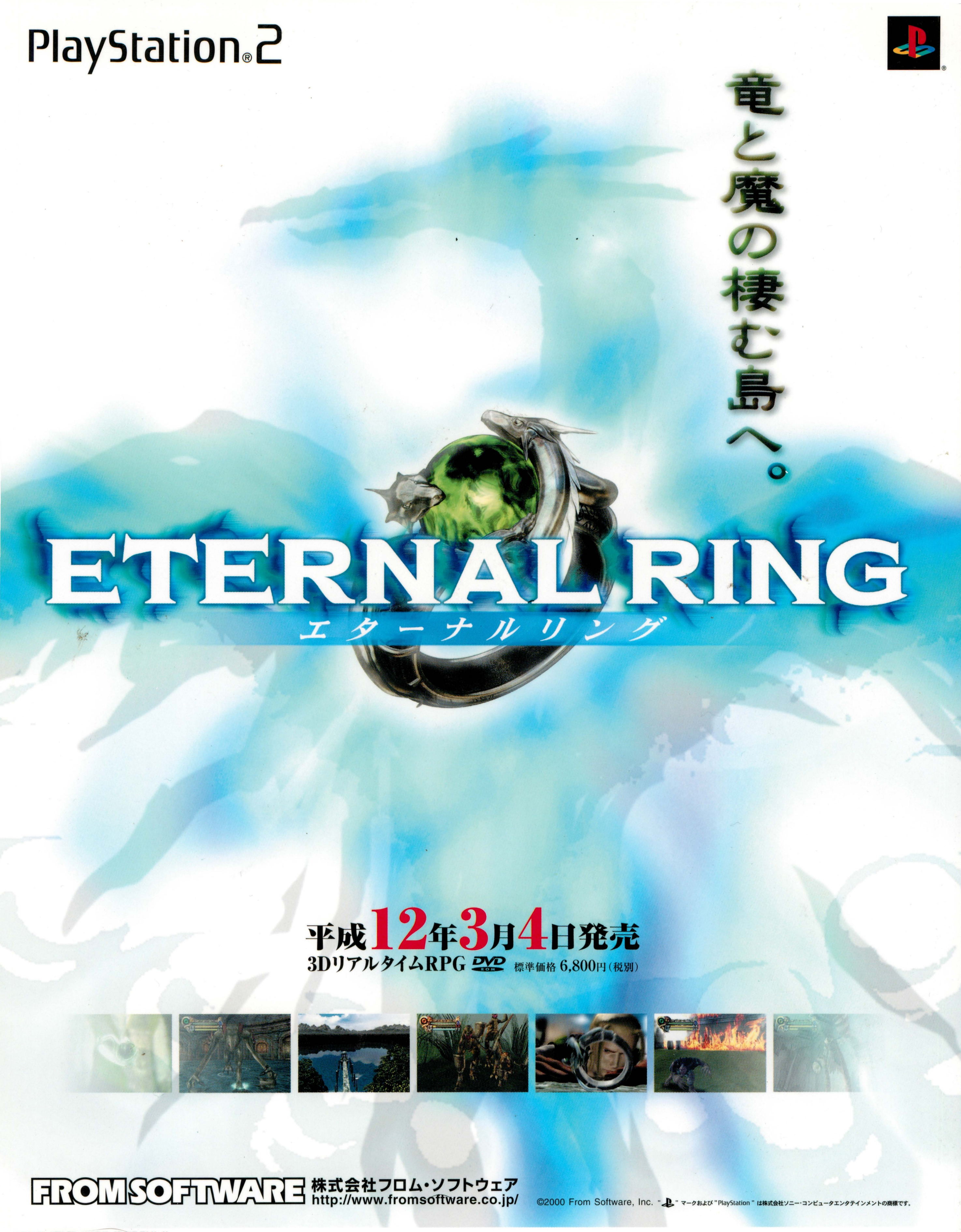
編集長 桑原修
編集 秋山勤/石坂英作/近藤裕/高棹琢哉/田村彩/永井恭子/山田純二/吉本美雅子
編集協力 上野俊一/杉浦誉典/田中尚道/長尾淳一
ライター 岡崎栄子/落合康好/加島綾/佐久間亮介/CB's Project（塩田信之、保坂和広）/渋谷哲也/J.O.宍戸/竹下ツバサ/鶴岡八幡/西川善二/飯田斬九郎/久松大介/吉村一也/Ron Demand（渡邊洋三）
アートディレクター 辺土名みゆき
デザイン 辺土名みゆき/加藤勇二/神谷尊子/邸郦庵（白勢房枝）/北山貴代/篠原亜希/萩原宏宣/PEPER SHOT（古賀学）/PLAN OMEGA
フォトグラフ 遠藤勝/大金彰/鬼頭栄次/小林伸/立川賢一/福島正大/深港まゆみ/吉田亜希子
イラスト VACクリエイティブ
広告 青木香織/足立静香/坂田和香子/辻順一
販売 川口昭彦/佐藤公昭/中嶋和史/中本直宏
業務 櫻井誠一
印刷 大日本印刷

総合ゲーム情報はゲームスポットで！ http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

本誌の内容に関するお問い合わせは
03-5642-8194（平日午後4時〜6時）
※ゲームのヒントや裏技はお答えできません

ザ・プレ別冊e-motion 応募券


DVD VIDEO
RPGみたいに
人間は、簡単に強くなれない。
日本興行収入25億円突破!
世界の映画賞、堂々16部門受賞!
第71回アカデミー賞®受賞(最優秀メイクアップ賞)
第51回英国アカデミー賞受賞
第56回ゴールデン・グローブ賞
ナショナル・ボード・オブ・レビュー(D.W.グリフィス賞)
全米放送映画批評家協会賞
第3回ゴールデン・サテライト賞
全米批評家協会賞
オンライン映画批評家協会賞
シカゴ批評家協会賞
ロンドン批評家協会賞
TRAITOR
ASSASSIN
LOVER
暗殺、陰謀、裏切り、策略。血が流れるたび、女は王と化した。
初回生産限定ピクチャー・ディスク仕様
ELIZABETH
エリザベス
4/5 RELEASE
SHD-31160/98年作品/約124分/片面2層ディスク/
ドルビーデジタル/チャプター付/¥5,300(税別)
発売:日本ヘラルド映画(株) 販売:(株)ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
[DVDならではの豪華特典]●メイキング・ドキュメンタリー ●オリジナル劇場予告編(2パターン)●タレント・ファイル
©1998 POLYGLAM FILMED ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.
※ジャケットのデザインおよびレーベルは都合により変更される場合があります。
VHSレンタル同時スタート
新作から旧作まで—。171タイトル堂々のラインナップ!(2月25日現在)
「ハムナプトラ 失われた砂漠の都」
コレクターズ・エディション
SUD-30630 ¥3,800(税別)
'99年製作/カラー/
125分/ドルビーデジタル
©1999 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.
「恋におちたシェイクスピア」
コレクターズ・エディション
SUD-29936 ¥3,800(税別)
'98年製作/カラー/
124分/ドルビーデジタル
©1998 MIRAMAX FILM CORP. AND UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.
「ロック、ストック&トゥー・スモーキング・バレルズ」
SDD-29120 ¥3,800(税別)
'98年製作/カラー/
108分/ドルビーデジタル
©1998 SKA FILMS. ALL RIGHTS RESERVED.
「マスク・オブ・ゾロ」
SDD-26102 ¥3,800(税別)
'98年製作/カラー/
137分/ドルビーデジタル
©1998 TRISTAR PICTURES INC. ALL RIGHTS RESERVED.
「アポロ13」
コレクターズ・エディション
SUD-29954 ¥3,800(税別)
'95年製作/カラー/
140分/ドルビーデジタル
©1995 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.
「ゴーストバスターズ」
コレクターズ・エディション
SDD-10488 ¥3,800(税別)
'84年製作/カラー/
107分/ドルビーデジタル
©1984 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
「イージー★ライダー」
コレクターズ・エディション
SDD-10005 ¥3,800(税別)
'69年製作/カラー/
95分/ドルビーデジタル
©1969 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
2.25 RELEASE!
「サイコ」コレクション
[完全限定商品]
「サイコ 1960年版」&「サイコ 1998年版」の2枚セット
BP-109
特別価格 ¥6,980(税別)
©1960,1998 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.
3.10 RELEASE!
「クルーエル インテンションズ」
コレクターズ・エディション
SDD-28039 ¥3,800(税別)
'99年製作/カラー/
97分/ドルビーデジタル
©1999 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
ゲームのあい間に
DVD
Sony Pictures Entertainment (Japan) Inc.



イーモーション Vol.1
2000年3月25日発行 週刊ザ・プレイステーション3/10号別冊 発行人・岡崎眞 編集人・前田徹 発行・ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒103-8508 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8139

T1123326030496 雑誌 23326-3/10 Ⓛ-4/24 定価490円 本体467円